L.9.900

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

FEBBRAIO

RISOLTO!
TRUCCHI E SEGRETI PER GIOCARE ALLA GRANDE CON TOMB RAIDER 2

MENSILE - ANNO 2 N.2 - FEBBRAIO 1998 - SPED. ABB.POST.ART.2 COMMA20/B LEGGE 662/96 - MILANO

BATTAGLIE NELLA GALASSIA DI WING COMMANDER PROPHECY

SCEGLIAMO INSIEME QUALE F-22 PILOTARE



DALLA PARTE DEL GIOCATORE



Ne avevamo già parlato a novembre, in occasione della nostra recensione di *Blade Runner*, la fantastica avventura firmata Westwood Studios che ha avuto il merito di scuotere un intero genere, da troppo tempo legato ai soliti cliché. Finalmente l'industria del videogioco si è resa conto che quello che vogliamo non sono filmati ma prodotti estremamente interattivi.
È così che, giunta al suo quinto episodio, la saga di *Wing Commander*, una delle più blasonate del nostro hobby, riscopre le sue origini e relega i filmati al loro ruolo designato: utili intermezzi per migliorare l'atmosfera di gioco.
Il risultato è un prodotto più godibile per tutti, giocabile e spettacolare. Per questo abbiamo deciso di dedicargli la nostra copertina, con la speranza che questa tendenza continui anche in futuro.
Voltando pagina, su questo numero gli appassionati dei simulatori di volo potranno trovare pane per i loro denti. *F-22 Air Dominance Fighter* e *Longbow 2* stabiliscono nuovi metri di giudizio nelle rispettive categorie, con una fedeltà simulativa superiore e un impatto grafico eccezionale, merito soprattutto delle tanto discusse schede acceleratrici 3D.
Come vi avevamo anticipato, si tratta di un accessorio ormai indispensabile per poter giocare come si deve, e ora la stragrande maggioranza dei giochi le sfrutta a dovere.
Per concludere, ricordiamo la guida completa per *Tomb Raider 2*. Ci ha fatto sudare sette camicie per realizzarla, ma per la bella Lara e i nostri affezionati lettori questo e altro!
Buona lettura e buon divertimento!

Andrea Minini Saldini
gorman@ilmioweb.it

GIOCATI PER VOI

DIRETTORE EDITORIALE
Miette Cepesso

DIRETTORE RESPONSABILE
Gaateno Menti

EDITOR
Andrea "Il conte" Minini Seldini
Gormen@ilmiowab it

CORPO REDAZIONALE
Peolo "Neon" Peglienti
Peglienti@ilmiowab it
Antonio "Roneldo" Loglisci
Francesca Brenci

IMPAGINAZIONE
Davide "ri-segne semper lu" Cendieni
Menuel "un mese senza" Colombo

HANNO COLLABORATO
Alessandro "Virgole" Polli, Alex "Dupont" Pesetto, Luca "Grebber" Spinelli, Mercello "Le 3Dfx!" Cinlio, Simone "Piereccioni" Bechini, Nemesis, Paolo "Tufo" Dente, Cinzie "Voi non " Pevesi, Emenuele "Emesoft" Sebette, Roberto "unRoberto che" Camisana, Fabrizio "Chicken" Ville, Metteo "Blesoneto" Pavesi, Mex "Propelled Heed" Roveti, Febio "Drago" Peglienti,Frencesco "0-1" Ginelli

FOTOGRAFO
Meunzio Brera

AGENTI ZONA LOMBARDIA EMILIA ROMAGNA E SUD ITALIA
Stefano Giordeno, Simona Miano, Romeno Scebini, Gien Mena Sacchi
Talafono (02) 6713121
Fax (02) 6693654

ZONA PIEMONTE E LIGURIA
Iteliena Comunicazione
Telefono (011) 590763-4
Fex (011) 504192

ZONA TRIVENETO
Servizi Pubblicitari
Telefono (0444) 515850
Fex (0444) 512260

ZONA LAZIO, TOSCANA E UMBRIA
Richerds & Partners di Peolo Richerd
Telefono (06) 519321
Cellulere (0338) 7576620
Maria Teresa Selerno
Telefono (06) 39734268 - (0360) 940416
Fax (06) 39734315 - men@tin it

GRAN BRETAGNA, PAESI BASSI E SCANDINAVIA
Huson Europeen Media 10-12, The Graen Businnes Centre, The Causewey, STAINES MIDDLESEX TW 18 3 AL
Greet Britein
Telefono 0044-(0) 1784-469900
Fex 0044-(0) 1784-469996

USA, CANADA E MESSICO
Huson European Media
Pruneyerd Towers, 1901 South Bascom Avenue siut 630
CAMPBELL, CA 95008
United Stetes of America
Talafono 001-(0) 408-8796666
Fax 01-(0) 408-8796669

EDITORE
Il Mio Castello Internetionel SpA
Via Pergolesi 8
20124 Mileno
Telefono (02) 6713121
Fex (02) 6693854

DELEGATO ALLA DIREZIONE GENERALE
Stefeno Spegnolo

RICERCA & SVILUPPO
Aldo Grech

SEGRETERIA DI DIREZIONE
Manne Melloni, Cristine Cutrupi

MARKETING & PUBBLICITA'
Welter Longo, Rosi Ripareto

SEGRETERIA M&P
Alessandre Uve

TRAFFICO
Rosi Scarsetto, Paoie Corso, Elena Conaoli, Gebriella Re

Per contattere Futura Publiahing Limitad in Inghilterra
http://www futurenet co uk/homa html
Pubblicazione mensile registrate presso Il tribunele di Mileno il 1/3/1997 al numaro 102 Spedizione in ebbonamento postale art 2 Comma 20/B Legge 662/96 - Milano
In quasto numaro la pubblicità è del 29%
Une copie L 9 900 Numeri arratrati L 19 800

FOTOLITO
Yellow & Red, Milano

STAMPA
Mediagref, Novente PAdove

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
Parrini & Co Srl, Roma

*Richiesto accertemanto ADS il 20-6-1997



STANNO ARRIVANDO Pag. 30

Scopriamo insieme cosa ci riserva il nuovo gioco della Rage, *Incoming*, i cui prodigi grafici che promettono di spremere fino in fondo le nostre schede grafiche accelerate, i processori MMX e gli slot della nuova generazione AGP.



PER GIOCARE MEGLIO Pag. 115

Questo mese troviamo la soluzione completa del mitico *Tomb Raider 2*: proprio così, Giochi per il Mio Computer svela tutti i trucchi e segreti per guidare la nostra cara Lara Croft attraverso tutti i livelli di questo splendido gioco.



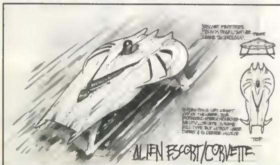
Pag. 10 GUIDA AL CD

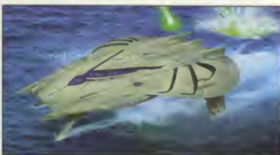


Cosa troverema nel CD di Giochi per il Mio Computer di questo mese? Beh, in primo luoga il demo giocabile con filmati inclesi di *Wing Commander Prophecy*, una serie di simulatori di volo quali *F-22 Raptor, Falcon 4.0* e *F/A-18Korea* e due di guida, *F1 Racing Simulation* e *Andretti Racing*. Ma non è tutto: questa mese, troverema anche delle soluzioni di avventure recenti e en po' più datate richiesteci direttamente dai lettorii

MASSIMO DIVERTIMENTO Pag. 34

Diamo un'occhiata a *M.A.X. 2*, il seguito di ono dei giochi di guerra in tempo reale che l'anno scorso ha insidiato il trona di *Command & Conquer*. Neovi mezzi, una neova intelligenza artificiale, e una grafica completamente rinnovato solo il biglietto da visita di questo titolo.







LA POSTA IN GIOCO

E ci siamo, l'anno nuovo sembra aver finalmente ingranato e la stagione videoludica che stiamo attraversando non risparmia sorprese. Dalle vostre lettere percepiamo una certa soddisfazione per la qualità mediamente alta di tutte le nuove uscite, e le voci discordanti non discordano poi di tanto. È un buon segno quando il mercato sa proporre quantità e qualità e noi qui a GMC possiamo assicurarvi che le cose sono anche destinate a migliorare. Se avete qualcosa da dirci a proposito (e anche non a proposito!), le pagine della posta di Giochi per il Mio Computer sono sempre qui, che aspettano i vostri contributi, di qualsiasi genere e contenuto (basta che vi manteniate nei limiti di un linguaggio civile, mi raccomando!), anche per richiederci particolari consigli su come uscire da qualche situazione particolarmente problematica di gioco. Per il resto, una cosa ci preoccupa: l'andamento generale dei vostri gusti sembra decisamente in via di omologazione. Intendiamo dire che dalle lettere che ci arrivano, sembra proprio che esista un gusto «medio» per i giochi e le tipologie dei videogiocatori si vadano sempre più mescolando. Ad esempio, esiste o non esiste più l'appassionato «duro e puro» di giochi strategici?
E c'è ancora chi non contempla altra azione che non sia premere il pulsante di fuoco a raffica? Forse è perché i videogiochi modemi inglobano ormai un po' tutti gli aspetti del videogioco classico? Fateci sapere come la pensate,

❤ **NEMESIS**

Giochi per il mio computer
La posta in gioco
Via Pergolesi, 8
20124 Milano

Per farmi pervenire i vostri messaggi, scrivete all'indirizzo qui a fianco oppure (sarebbe bellissimo!) inviate le vostre E-Mail all"indirizzo "gorman@ilmioweb.it" (il solerte Andrea Minini Saldini provvederà a farmi pervenire i vostri messaggi elettronici).

Carissima redazione di GMC, il mio nome è Pablo e sono un accanito lettore della vostra rivista. Vorrei chiedervi se ci sono trucchi o codici segreti per NHL '97 di EA Sports. Grazie di tutto, complimenti per la rivista e continuate così.

Pablo Pieroni

Caro Pablo, ho trovato un po' di codici per NHL'97 che senz'altro ti possono interessare.
Tieni premuto lo SHIFT e digita WAGD.
F = combattimento
V = goal per gli ospiti
H = goal per i padroni di casa
T = i giocatori diventeranno più piccoli
SHIFT T = i giocatori diventeranno più grandi
Poi prova a digitare "Gretzky Man" come tuo nome per poter usare tutti i giocatori e segnare una montagna di reti.

Bellissima, strabiliante, affascinante Nemesis, (l'hai voluto tu: ti sei paragonata a Lara Croft) complimenti perché attraverso le tue risposte sprigioni tanta simpatia. Io sono un ragazzo di 15 anni appassionato fin da piccolo dei videogiochi e quale rivista potevo scegliere se non GMC. Grande amico di Guybrush Threepwood (ho terminato Monkey Island I e II sia sull'Amiga che sul PC) e di MDK e mi sono bloccato verso la fine del gioco City of the Lost Children. Sono alla carrozza di Marcello, dopo averlo ucciso con le pulci dovrei prendere il suo orologio che

ANNULLA, RIPROVA, TRALASCIA

Ben tornati al nostro mensile appuntamento con la tecnica, l'hardware e tutti i piccoli e grossi problemi che riscontriamo quando utilizziamo i PC, sia come strumento di lavoro che come strumento di divertimento. Continuiamo a ricevere un buon numero di lettere, ma poche e-mail. Ricordatevi di scrivere sempre la configurazione del vostro PC e di descrivere al massimo dettaglio i problemi che incontrate. Infine, non vi scoraggiate se non vedete la vostra lettera pubblicata; potreste vederla il mese successivo, o vedere altre lettere sullo stesso argomento: non è proprio possibile pubblicarle tutte!
Se utilizzate la Posta scrivete a: Giochi per il Mio Computer, via Pergolesi 8, 20124 Milano. L'indirizzo di posta elettronica è invece gorman@ilmioweb.it

POLIGONI, CHE PASSIONE

D:\> *Cari amici di GMC, vi faccio intanto i miei complimanti per la rivista, molto precisa, dettagliata e piena di consigli utili. Posseggo un Pentium 200 MMX equipaggiato con una scheda grafica S3 Virge con 2 MB di RAM e memoria centrale di 32MB. Sono un grande appassionato di videogiochi, particolarmente quelli 3D, e sono anche un futuro operatore CAD. Ho due quesiti da porvi:*
1) per godere pienamente dei videogiochi 3D mi consigliate una Diamond Monster 3D o una Matrox m3D?
2) per il mio avvenire mi consigliate di aumentare la RAM di 16 o 32 MB?
Vi ringrazio e vi prego di rispondermi presto.

Maurizio, Palermo

R:\> Ciao Maurizio, grazie per i complimenti. Per godere pienamente dei giochi 3D la strada migliore è comprare una scheda acceleratrice. A questo proposito tu citi la Diamond Monster 3D (basata sul chip Voodoo) e la Matrox m3D (basata sul PowerVR). Sono entrambe ottime soluzioni, ma personalmente ti consigliamo la prima, soprattutto a causa del maggior numero di giochi e programmi supportati. Se vuoi diventare veramente un esperto di CAD 32 MB di memoria aggiuntivi e una scheda video professionale (Millenium II con 4 MB di RAM ad esempio) sono il primo ed indispensabile passo per lavorare bene e proficuamente.

3D SI, 3D NO: LA VERITA'?

D:\> Grandissima redazione, sono un vostro lettore fin da immemori e devo dire che siete sempre fantastici! Tralasciando i vari complimenti passerei subito al sodo. Oltre a porvi alcune domande vorrei instaurare un piccolo dibattito sulle schede 3D. Ce ne è veramente bisogno? Ormai purtroppo credo di si, ma sono ancora convinto che con qualche sforzo in più da parte dei programmatori non sarebbero indispensabili. Basti vedere l'ormai vecchio ma sempre verde Screamer 2, o il nuovissimo The Reap, gioco con resa grafica da 3Dfx senza richiedere la suddetta. Ma come stiamo constatando ormai il Voodoo si è imposto come standard e praticamente tutti i giochi a venire lo richiederanno e perciò toccherà anche a me adeguarmi (di questo passo dove andremo a finire).
A questo proposito vorrei porvi alcune domande:
1) Posseggo un Pentium100 con 16 MB di RAM e scheda video S3 Virge da 2 MB.
Quanto ci guadagnerai a montare una 3Dfx su questo sistema che è al di sotto da quello consigliato da molte schede 3D (la Matrox m3D richiede perfino come sistema minimo un P133)?
2) Nel caso dovessi comprare una scheda 3D mi consigliate una basata sul chip voodoo come la Monster 3D o la Flash 3D, o una basata su PowerVR come la Apocalypse 3D o la Matrox?
3) Cosa pensate della nuova Flash 3D?
4) Gioverebbe molto portare la mia S3 da 2 a 4MB?
Vi prego rispondetemi al più presto, è una questione di vita o di morte!! Sempre vostro

Dario "yea" Ruzzier, Trieste

R:\> Il dibattito proposto da Dario è interessante, e senza qualche lettore vuol dire la sua ci scriva senza problemi. Sono veramente indispensabili le schede 3D? Il problema è che rispetto ai primi PC la CPU, cioè il microprocessore "cuore" del PC pur diventando sempre più veloce ha perso un po' di importanza rispetto alle altre componenti. Mi spiego: la filosofia odierna è quella di non appesantire troppo il carico di lavoro della CPU, e di delegare quindi una fetta di calcoli e operazioni ad altre schede. In un certo senso la CPU è in grado di fare quello che fanno le schede acceleratrici ma poiché deve occuparsi di gestire tutto il resto il risultato è un fortissimo rallentamento del sistema. Le schede 3D secondo noi sono necessarie non tanto perchè i programmatori non hanno voglia di sfruttare appieno l'hardware già disponibile, ma perché permettono di raggiungere velocità elevate e effetti strabilianti altrimenti non raggiungibili con i processori "domestici" attuali. Passando alle risposte:

1) senz'altro guadagneresti molto sul fronte della grafica poligonale. Ma per far girare giochi come *Quake II* o *Formula 1 Racing Simulator* non basta avere una buona grafica: il processore deve calcolare una marea di variabili in tempo reale, e quindi deve essere in grado di svolgere un elevato numero di operazioni al secondo. Ora come ora il Pentium 100 è sorpassato per questo genere di giochi.
2) vedi la lettera precedente
3) È una buona scheda, economica, con prestazioni simili a quella della Monster 3D
4) No! Si pensa che aumentando la memoria video la scheda diventi più veloce. Questo è vero per alcuni modelli e non per tutti e comunque non in maniera così significativa (sulla tua potrebbe portare a qualche giovamento con la grafica 3D, ma ti sconsiglio di investire sulle memorie). Con 4MB di memoria però hai la possibilità di visualizzare un maggior numero di colori alle alte risoluzioni, sempre che il tuo monitor permette di andare oltre i 1024*768 punti su schermo.

suppongo sia la bussola che cerca One. Come devo fare? Quelle maledette pulci me lo impediscono. Spero tanto in una tua risposta perché quella strana camminata di quella bambina mi sta facendo veramente saltare i nervi. Grazie.

Vincenzo, Acerra (NA)

Beh, Vincenzo, non so se sono proprio così affascinante! Per quanto riguarda *City of the Lost Children* le tue intuizioni sono giuste, e sei davvero quasi alla fine. Se non riesci ad andare avanti forse è perché ti sei dimenticato di fare qualcosa prima. Le ultime cose da fare sono: vai alle scale dove hai trovato la tanica. Gironzola intorno al tizio dei tatuaggi. Con il cacciavite svita la tavola vicino alla sua testa e prendi la mappa. Vai avanti alla sinistra del negozio di tatuaggi e troverai uno spray vicino al cancello. Torna indietro al molo dove One sta aspettando. Dagli la mappa e prendi il bastone alla fine del molo, poi torna all'inizio del molo e vai verso l'angolo di sinistra più lontano, dove si trova Marcello. Usa il bastone sulle pulci per farle scendere, poi utilizzando la manovella suona un po' di musica, in modo che le pulci si spostino e uccidano Marcello. Usa anche la spray. Poi, prendi la bussola/orologio e dalla a One.

Ciao, mi chiamo Marco, vi scrivo per esporvi qualche interrogativo divenuto oramai un "dilemma". Prima però volevo farvi notare che nel vostro CD di Novembre, nel demo di Kick Off '98 non è possibile giocare in due poiché i controlli direzionali del secondo giocatore non funzionano bene, neppure giocando in modalità "tastiera1 contro tastiera2". Spero sia un errore del demo, e non un difetto della versione completa: è così, vero?
Ora passo alle domande:
1) perché è così problematico giocare con due gamepad, o meglio è così restrittivo, nel senso che è possibile giocare

POSTA

soltanto con due pulsanti per gamepad?
Io ho un GamePad Pro della Gravis con sdoppiatore per poter collegare un altro gamepad, nel mio caso si tratta di un comune gamepad a quattro pulsanti.
Cosa dovrei fare o quale gamepad dovrei acquistare per giocare a "pieni pulsanti"? Mi chiedo se esista una scheda con due porte per poter collegare due gamepad distintamente senza così dover ricorrere allo sdoppiatore ed eliminando quindi problemi di "ingorghi" via cavo.
2) È possibile collegare l'uscita video del computer ad un televisore invece che al monitor? Mi pare di aver già sentito parlare di questo. Se è possibile, quali vantaggi e svantaggi ci possono essere lavorando o giocando davanti al televisore?
3) In ultimo: perché i giochi per PC non arrivano, o arrivano a stento ai livelli di quelli per PlayStation? Ha forse il PC componenti hardware inferiori a quelli della PlayStation? Penso di no! E allora?
Vi ringrazio per l'attenzione e mi scuso per la mia ignoranza. Saluti a tutti!

Marco, Milano

Caro Marco, ho provato personalmente *KickOff '98* e non ho trovato problemi per quanto riguarda il gioco in due sulla tastiera. Passo a rispondere alle tue domande.
1) (cedo la parola al nostro esperto di problemi tecnici): per poter connettere joystick, gamepad, volanti, cloche e altri dispositivi di gioco ai PC attuali è necessaria una porta joystick, che in alcuni casi è integrata sulla piastra madre (insieme con la seriale e la parallela). La maggior parte delle volte, comunque, il joystick viene connesso alla scheda audio. Questa porta joystick però è in grado di pilotare al massimo 4 "assi" di movimento (orizzontale e verticale) e 6 pulsanti. Pur avendo uno sdoppiatore, non è possibile far convivere due joystick sulla stessa porta e usarne tutte le potenzialità. Per esempio, un volante viene visto come due joystick separati, dove lo sterzo occupa l'asse orizzontale del joystick A, mentre il freno e l'acceleratore utilizzano l'asse verticale del joystick B. In più si possono aggiungere quattro pulsanti (due per joystick): ad esempio, il cambio sul Joystick A e il tasto per la retromarcia sul joystick B. Per risolvere il tuo problema, dovrai acquistare un secondo Gamepad Pro, soluzione che ti consentirà di vedere tutti e 10 i pulsanti dei due joypad. Questo è dovuto a un driver particolare, sviluppato dalla Gravis, che si appoggia alla tecnologia DirectInput di Microsoft, parte di DirectX. In questo modo una normale porta joystick può migliorare le proprie potenzialità.
2) Sì, è possibile collegare l'uscita VGA della scheda video a un televisore, ma è necessario un "apparecchio" che converta il segnale. Alcuni moderni televisori (pochissimi) sono già predisposti per poter essere collegati al PC.
In generale, comunque non si ha alcun vantaggio a collegare il PC al televisore, poiché questi non possono raggiungere le risoluzioni che possono raggiungere i monitor, e inoltre spesso avendo frequenze di rinfresco diverse si ha anche un peggioramento nella nitidezza dell'immagine. Ad esempio, questi apparecchi che convertono il segnale da VGA a PAL (segnale televisivo) vengono utilizzati durante le conferenze o presentazioni, per poter collegare un maxi schermo al PC.
3) Non sono molto d'accordo con le tue considerazioni: la PlayStation è una macchina da gioco, pensata, progettata e costruita esclusivamente per giocare. Il PC è infinitamente più versatile, e usa le sue risorse non solo per giocare. Infine con una buona scheda acceleratrice anche i PC raggiungono gli standard di velocità e qualità della PlayStation, e anzi, in parecchi casi sono nettamente superiori.

Ho comprato fin dal primo numero GMC e l'ho trovata una rivista interessante e completa, più di altre riviste di informatica. Perciò ho scelto di spedire questa lettera a voi. Forse chiedo un po' troppo, ma ho tre problemi di cui vorrei tanto avere la soluzione.
1) Bioforge: nell'inventario ho un flauto, un walkie-talkie, una foto, un cubo alieno, una forchetta, una coscia di pollo, il logbook di una guardia, il logbook di Dane, il mio logbook, il logbook di Cayan e un healing device. E possiedo un blaster e una batteria aliena.
Prima degli scavi alieni c'è un tunnel: come si fa a proseguire?
2) Syndicate: c'è un trucco per finire le missioni subito? Un codice da digitare sulla tastiera per esempio?
3) UFO: Enemy Unknow: c'è un codice per avere tutte le scoperte scientifiche?

Grazie mille per la disponibilità e un saluto a tutta la redazione.

Paolo Callò, Catanzaro

Caro Paolo, grazie per la fiducia riposta in noi e continua a seguirci. Passiamo ai tuoi problemi:

1) Il codice per la porta larga nelle prigioni è 4-3-2-2-1. Il codice di sicurezza per aprire le porta nella stanza dei guardiani è 81492. Una volta che hai trovato la blaster puoi far saltare l'ascensore all'entrata della cryocamera. Entra nel tunnel. Per uccidere il mostro nel tunnel devi attirarlo sulla botola in modo da poterlo congelare. Per fare questo devi mandare qualcuno giù per il tunnel. Ad esempio, il cyberraptor nella cryocamera. Prendi un po' di fluido per svegliarlo, poi usa i monitor per verificare il suo stato. Tiralo giù con calci e pugni, assicurati che sia chiuso il boccaporto e quando si sveglia aspetta che arrivi vicino alla botola poi colpiscilo in modo che cada proprio sopra. Apri la botola, buttalo dentro e aspetta che arrivi l'altro mostro, infine congelali entrambi con il cryofluido. Prosegui lungo il tunnel e vai verso destra.

2) Per questo glorioso gioco della Bullfrog, GMC ha trovato moltissimi codici. Cambia il nome della tua squadra e chiamala **"TO THE TOP"** per avere soldi infiniti e tutte le armi.
ROB A BANK
ti darà più soldi di quelli che puoi spendere
COOPER TEAM
abilita tutte le armi e le scoperte e potrai giocare a tutte le missioni.
WATCH THE CLOCK
velocizza la ricerca
NUK THEM
resuscita gli agenti morti
DO IT AGAIN
mentre giochi, premi **CTRL** e **C** per completare il livello

3) Per saltare una missione qualunque prova a premere **CTRL-C** mentre sei nella mappa della battaglia per completare la missioni.
Attenzione: verrà attribuito un punteggio uguale a quello dell'ultima missione.

Duelli spaziali, caccia del futuro e un po' di strategia



Le feste sono ormai lontane, e la vita ha ripreso il suo ritmo normale. È giunto il tempo di rimboccarsi le maniche, e prepararsi a giocare ai demo che abbiamo inserito nel CD di questo mese. Per iniziare, parliamo dell'epico *Wing Commander: Prophecy*, un fenomenale simulatore di combattimento spaziale che promette di farci passare qualche ora digrignando i denti e sparando furiosamente.

Per gli amanti delle simulazioni di aerei, invece, abbiamo un trio di tutto rispetto: *F/A 18 Korea*, *F-22 Raptor* e *Falcon 4.0*: uno più bello dell'altro. Chi preferisce restare con le, ehm, ruote per terra, invece, potrà godersi l'incredibile grafica e realismo di *F1 Racing* e *Andretti*, gli ultimi nati nel genere dei simulatori di corse automobilistiche, oppure, sempre in ambito sportivo, il superlativo hockey di *NHL '98*.

A proposito di hockey: tutti sappiamo che la parte migliore delle partite sono le mazzate incredibili che si sferrano i giocatori. Qualcuno, però, potrebbe obiettare che tutta la parte con il disco sul ghiaccio sembra piuttosto inutile. Proprio per questo motivo abbiamo pensato di inserire due giochi estremamente "cattivi" (quasi come l'hockey, ma senza il ghiaccio): *Fighting Force* e *Die By The Sword*. Siamo certi che soddisferanno la brama di sangue dei più. Come se tutta questa violenza non fosse sufficiente, eccoci pronti a un'invasione dell'universo hollywoodiano con il demo di *Men In Black*.

Infine, per chi preferisse cimentarsi in modo più sottile nelle arti della guerra, abbiamo ben cinque giochi strategici, di vario stampo e varia ambientazione. Si va dalla Rivoluzione Industriale di *Imperialism* alle astronavi di *Pax Imperia*, dalle spade e catapulte di *Seven Kingdoms* ai fucili e cannoni di *Gettysburg* e ai mezzi corazzati di *Steel Panthers III*.

Una nota: l'osservatore acuto si accorgerà che quasi tutti i giochi che abbiamo messo sul CD hanno la possibilità (o la necessità) di sfruttare un acceleratore grafico 3D.

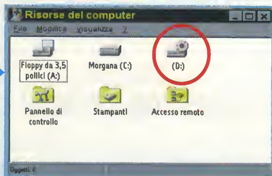
Ormai è tardi per farselo regalare a Natale, ma non dimentichiamoci di compleanni, onomastici, anniversari di matrimonio di estranei... Qualunque scusa è buona - e ne vale veramente la pena.

UTILIZZO DEL CD-ROM CON WINDOWS 95

In Windows 95 il programma di consultazione del nostro CD-ROM dovrebbe partire automaticamente all'inserimento del CD nell'apposito lettore. Se questo non dovesse verificarsi, potreste avere l'opzione di Autoplay disattivata. In tal caso, la procedura da utilizzare è la seguente:

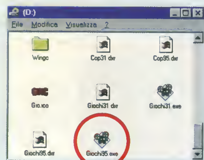


1 Cliccate con il mouse sull'icona "Risorse del computer" che dovreste trovare in alto a sinistra sulla scrivania del vostro computer.





2 Nella finestra che si aprirà, fate doppio clic sull'icona che rappresenta il CD-ROM.



All'interno della finestra che visualizza il contenuto del CD-ROM cercate il file chiamato "Giochi95", caratterizzato dall'icona di un proiettore. A questo punto fate doppio clic su questa icona e il programma di consultazione del CD-ROM si avvierà.

UTILIZZO DEL CD-ROM CON WINDOWS 3.1

Sebbene la luglior parte dei giochi presenti sul CD-ROM vadano giocati da DOS o da Windows 95, se vorrete visualizzare il programma di consultazione del CD-ROM da Windows 3.1 eseguite la seguente procedura:

1. Inserite il **CD-ROM** nell'apposito lettore e avviate **Windows 3.1**.
2. Nel **Program Manager** andate con il mouse nel menu **"File"** e premete una volta il pulsante sinistro del mouse. Selezionate la voce **esegui** e premete nuovamente una volta il pulsante sinistro per attivarla.
3. Nella finestra che si aprirà utilizzate il bottone **"Sfoglia..."**.
4. Nella finestra **"Sfoglia"** andate nel menu a discesa "Drives" e selezionate la lettera associata al CD-ROM (di solito è "D:").
5. Nella finestra che apparirà, dall'elenco di destra selezionate il file **"Giochi31"**.
6. Di nuovo nella finestra **"Esegui"** premete il bottone **"OK"** e il gioco sarà fatto.

INSTALLAZIONE DEI DRIVER DIRECTX

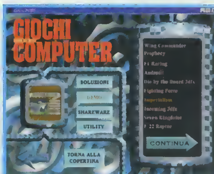
Alcuni dei titoli contenuti sul CD di questo mese richiedono l'installazione dei driver DirectX per Windows 95. Si tratta di programmi che sono stati studiati e sviluppati per permettere un'esecuzione più veloce di giochi e prodotti multimediali sotto Windows 95, grazie a un accesso diretto all'hardware del vostro PC. Tuttavia, i driver DirectX più datati e quindi superati non sono compatibili con alcune schede grafiche più recenti, e dato che sovrascrivono i driver standard di Windows 95, possono danneggiare la vostra configurazione e forzarvi a un display di soli 16 colori. Per evitare questo problema, Giochi per il Mio Computer ha preso alcune precauzioni. In primo luogo, sul CD troverete la versione più aggiornata dei driver DirectX, che vi consigliamo di installare in ogni caso. Alternativamente, in caso di problemi di visualizzazione, vi consigliamo di accedere a Windows 95 in modalità protetta. Per riuscirci, premete F8 in fase di avvio del computer per far apparire il menu di partenza, e selezionando la voce corrispondente (avvio in modalità protetta). Una volta caricato Windows 95, cliccate con il pulsante destro del mouse in un punto vuoto dello schermo, e selezionate "Proprietà" dal menu che avete appena fatto apparire. Selezionate poi "Impostazioni", e "Cambia tipo schermo". A questo punto, potrete selezionare il driver appropriato a seconda della vostra scheda. Se questo procedimento non dovesse dare i risultati aspettati, avviate Windows 95 normalmente. Una volta caricato il sistema operativo, selezionate "Panello di Controllo" e poi "Nuovo hardware", in modo da costringere Windows 95 a ricercare direttamente la scheda grafica presente nel vostro PC. A volte, è necessario eliminare i driver presenti: selezionate "Proprietà di Sistema" e poi "Profili Hardware" per poter accedere al menu che vi consente di rimuovere i vecchi driver. Nota: in casi in cui la situazione sia particolarmente grave, fortunatamente assai rari, potrebbe essere necessario dover reinstallare completamente il sistema operativo Windows 95. Tenete questo in mente prima di installare DirectX.

UTILIZZO DEL CD-ROM CON WINDOWS 95

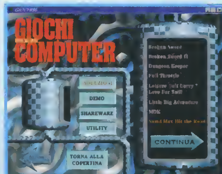
Nella realizzazione dell'interfaccia di consultazione del nostro CD-ROM abbiamo pensato di realizzare qualcosa di immediato e semplice da utilizzare; che vi consentisse di giocare con pochi clic del mouse.



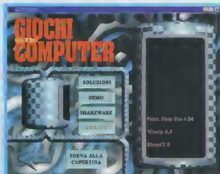
Questa è la schermata introduttiva. Da qui potrete scegliere se accedere alla nostra schermata di consultazione oppure (ma ve lo consigliamo solo se siete esperti) di esplorare liberamente il CD-ROM, andando a curiosare fra le varie directory.



Il menu dedicato ai demo è senza dubbio quello che vorrete consultare per primo. Da questa schermata solo qualche clic del mouse vi separa dai giochi che abbiamo preparato per voi. Notate il pulsante in basso per tornare alla copertina.



Le schermate che vedete a lato sono relative ai giochi shareware e alle utility che abbiamo inserito sul CD. Particolarmente interessanti il programma Paintshop Pro, un potente strumento di fotoritocco e visualizzazione di immagini, e Winzip, un utility per la gestione di file compressi.



Wing Commander Prophecy - Electronic Arts

Pentium 166, 32 MB di RAM, Windows 95, DirectX 5.0, supporta 3Dfx, Direct3D
Il demo di quello che si preannuncia come il nuovo standard nei simulatori di combattimento spaziale contiene quattro missioni inedite (non presenti, cioè, nel gioco completo), nelle quali potremo misurare la nostra abilità contro i malvagi Alieni. Durante il gioco potremo sempre premere ESC e ottenere una lista completa dei comandi da tastiera, tuttavia è meglio avere a mente alcuni dei più importanti:

TAB : Postbruciatori temporanei
\ : Attiva/disattiva postbruciatori permanenti
A : Pilota automatico
G : Selezione arma successiva
F : Seleziona tutte le armi disponibili
SPAZIO : Spara
M : Seleziona missile successivo
INVIO : Spara missile
T : Seleziona bersaglio successivo (precedente con SHIFT)







Novità - Le Soluzioni

Questo mese troveremo sul CD le soluzioni di alcune avventure tra le più giocate dai nostri lettori, ovvero:

Broken Sword
Broken Sword II
Dungeon Keeper
Full Throttle
Leisure Suit Larry 7
Little Big Adventure
MDK
Sam&Max Hit The Road
The Dig
The Secret Of Monkey Island
The Secret Of Monkey Island II
The Curse Of Monkey Island
Realms Of The Haunted

Shareware

-Astrasoft Buzz
Classic Space Wars
Flip Over
Darts 95
Rocket Pack

NHL '98 - Electronic Arts

Pentium 133, 16 MB di RAM, Windows 95, DirectX 5.0, supporta 3Dfx
Come è noto, l'hockey su ghiaccio non è uno sport per signorine. In questo demo del magistrale *NHL '98* avremo modo di essaporare tutte le nuance di un'ettività ricreative in cui prendere a bastonate gli avverseri è punito dell'arbitro, me eccolto entusiasticamente dalla folla.
Meglio iniziare a riscaldara i muscoli...
Per controllare i giocatori da tastiera, usiamo i tasti cursore per muovere e i seguenti tasti per le varie azioni (in attacco, in difese e usando il portiere):
SPAZIO: Tiro in porta/Gencio/Selvataggio
C : Passaggio/Cambio giocatore/Cembio giocatore
X : Accelera/Accelera/Nulle
Z : Mossa speciele/Blocca/Copre puck

F1 Racing - Ubi Soft

Pentium 120, Direct3D, 16 MB di RAM, W95
Abbiemo finelmente la possibilità di vedere le megnificenza del nuovo simuletore di corse delle frencese Ubisoft. In questo demo potremo pilotare una Ferrari nei panni di Schumy, nel circuito di Monza. Nel caso non si ebbie un joystick, potremo usare i seguenti tasti per guidare la vettura:
. [punto] : Sinistra
, [virgola] : Destra
Z : Frena
A : Accelere
CTRL : Scala marcia
SPAZIO : Cambia mercia

Andretti Racing- EA

P133, 16 MB di RAM, DirectX 5.0, supp. 3Dfx e Riva 128
Per gli amanti della velocità, ecco un demo di quest'ottimo gioco di corse. Potremo affrontare due percorsi diversi (la versione completa ne contiene 16), modificando a nostro piacimento le impostazioni della vettura. Se non si utilizza un dispositivo di controllo più efficace (caldamente consigliato), questi sono i tasti:

A	: Accelera
Z	: Frena
Sin/Destra	: Sterza
V	: Cambia visuale
W/Q	: Cambia mercia/scala
G/J	: Guarda a sinistra/destra
H	: Guarda dietro
P	: Pausa

Inoltre, quando saremo fermi ai box, potremo usare i tasti cursore per selezionare le operazioni da effettuare (Su/Giù sposta il cursore, Invio seleziona/deseleziona e Destra/Sinistra modificano gli alettoni).

Falcon 4.0 - Microprose

Pentium 133 (con 3Dfx), 32 MB di RAM, Windows 95, DirectX 5.0, Joystick compatibile DirectX 5.0
Nel blu dipinto di blu... possiamo metterci alla guida di un F-16! La nuova versione di questo famosissimo simulatore di volo ci permette solo di destreggiarci tra schiere illimitate di caccia nemici, cercando di distruggere quanto più possibile prima di venire distrutti a nostra volta, laddove la versione completa offre anche la possibilità di fare duelli aerei e campagne. Il file readme.doc contenuto nella directory del gioco contiene una documentazione completa delle varie funzioni cui possiamo accedere da tastiera, tuttavia riportiamo qui di seguito alcuni dei tasti più importanti:

+	Accelera
-	Decelera
SHIFT-Meno	Postbruciatori
W	Freni del carrello
CTRL-E	Espulsione
A	Autopilota
G	Carrello
Z	Flares
X	Chaff
BACKSPACE	Seleziona armi aria-terra
\ (backslash)	Seleziona sottomodalità del computer di fuoco
SHIFT-\	Seleziona modalità del computer di fuoco
INVIO	Seleziona armi aria-aria
D	Esci dalla modalità missili
ALT-J	Abbandona arma selezionata
D	Seleziona modalità Dogfight
V	Seleziona modalità MRM
SPAZIO	Spara

Incoming- Rage

Pentium 133, 16 MB di RAM, 3Dfx
Se qualcuno ha pensato che l'epoca degli spara-spara fosse tramontata, ecco la dimostrazione delle vitalità del genere. Per quanto il demo ci permetta di giocare solo alle prime due fasi del primo scenario, possiamo comunque vedere quanto l'introduzione delle schede acceleratrici tridimensionali porti benefici a ogni genere di gioco. Facciamo saltare in aria questi alieni!

Tasti Cursore	: Movimento
SPAZIO	: Spara primarie
Sh+SPAZIO	: Spara secondaria
Q	: Avanti (aumenta altitudine con l'elicottero)
A	: Indietro (riduce altitudine con l'elicottero)
Z	: Gira a sinistra
X	: Gira a destra

Die By The Sword - Inter.

Pentium 100, 16MB di Ram, DirectX 5.0, supporta le schede 3D, Windows 95
La Interplay ci propone questa interessante avventura, dotata di un incredibile sistema di combattimento con la spada. Nel demo avremo modo di entrare in un'arena costruita attorno ad un lago di lava, dove combattere nemici via via più forti. Per muoverci, useremo questi tasti:

A	: Gira a sinistra
D	: Gira a destra
W	: Avanti
S	: Indietro (premendo un tasto di movimento due volte faremo un allungo nella direzione scelta)
Q	: Passo a sinistra
E	: Passo a destra
SPAZIO	: Salto
MAIUSC	: Accovacciarsi
F9	: Pausa

Visto che siamo ardimentosi guerrieri e non pavide donzelle, avremo bisogno anche di attaccare, e questi sono i tasti (sul tastierino numerico):

1, 2, 3	: Vari tipi di parata
4	: Attacco dall'alto
5	: Fendente alla vita
6	: Fendente alle spalle
7, 8, 9	: Attacchi speciali

Fighting Force - Eidos

Pentium 133, 16 MB di Ram, DirectX 5.0, Windows 95, 3Dfx
Il demo di *Fighting Force* ci cale nei panni di un nerboruto individuo (e della sua cara amica) alle prese con uno sciame di individui in abito nero, lungo l'esplorazione di una porzione del primo livello. Non ci è dato sapere perché si menano, me sembra che la cose faccia piacere a tutti quanti.
Con i tasti cursore possiamo muovere il nostro personaggio, mentre i seguenti sono i tasti (ridefinibili) per le altre azioni:

SPAZIO	: Gomitata
ALT	: Pugno
CTRL	: Calcio
SHIFT	: Salto

Imperialism - Mindscape

Pentium 75, 16 MB di RAM, DirectX 5.0, Windows 95
La guida di un paese in corso di industrializzazione durante il XIX secolo non fa certamente per tutti. Il demo di *Imperialism* ci permette (con una certa approssimazione) di capire abbiamo la stoffa del grande statista, o se invece il compito non fa per noi. Trattandosi di un gioco strategico, le regole sono un tantino più complesse di quelle di tanti altri titoli, e certamente non assumibili in breve spazio senza snaturarle. Fortunatamente, il gioco stesso dispone di un consistente manuale online, grazie al quale possiamo avere informazioni più dettagliate.
Alcuni concetti, tuttavia, sono talmente importanti che vanno sottolineati subito. Innanzitutto, *Imperialism* è un gioco incentrato sul mouse. Muoviamolo su tutta la superficie di gioco, e prestiamo attenzione: il cursore cambia forma, compaiono messaggi di vario tipo e via dicendo, a seconda della posizione. Il secondo punto importante è la "toolbar" sul lato destro dello schermo. In questa zona si trovano tutti i comandi di gioco, sia per le unità che globali, attorno alla mappa in miniatura. Passando il mouse sopra i vari pulsanti, avremo informazioni sulla funzione del pulsante stesso.
Purtroppo, la durata del demo limita di molto il piacere che se ne può trarre - molte caratteristiche sono assenti, prima fra tutte manca la votazione che ci dovrebbe eleggere "Padroni di mondo". Tuttavia, quanto ci viene offerto dovrebbe essere sufficiente a capire se guidare una nazione durante la rivoluzione industriale è quello che fa per noi.

3D CHE PASSIONE

All'intemo del nostro CD, possiamo trovare un gran numero di aggiomementi per migliorare le grefica dei nostri giochi prefenti, sfruttando le schede acceleretrici 3D dell'ultima generezione Questi file si troveno ell'intemo delle cartella «3ddnver» a cui potremo eccedere tramite l'opzione «Esplora» del nostro programme di consultazione per il CD.
Di seguito, elenchiemo il contenuto di ciascuna «sottocartella», insieme a una breve spiegazione su come utilizzare gli aggiomamenti. Per i file con estensione .zip, ricordiamo che è necessario utilizzere il programme WinZip fomito con il nostro CD-ROM.

CARTELLA 3DFX

3dfx.zip	Si tratte del programma per giocare e *Tomb Reider* con una scheda 3D munita di chipset 3Dfx. È sufficiente copiarlo nella directory di *Tomb Raider* per poter giocare.
Ign_3dfx2 zip	È l'ultimo aggiomemento del gioco *Ignition* per miglioreme la grafica grazie elle schede 3Dfx.
D2voodoo.zip	È l'aggiomamento per il gioco *Descent 2*. Studiato per le schede 3Dfx.
Glq8_27.zip	La versione più aggiornata di *GLQueke*, il capolevoro grafico della id Software.
Jf33dfx2 exe	Aggiomemento per *Jetfighter* 3 per sfruttare le schede 3Dfx.
Dl_v11 exe	La versione di *Outlaws* che utilizze le schede 3Dfx.
Simcop_1.exe	*Simcopter* per 3Dfx, basta farci doppio clic, ovviemente disponendo del gioco installato.
Swiv3dfx.zip	L'aggiomamento 3Dfx per *SWIV 3D*, un ottimo spara-spara
Tomb.zip	L'aggiomamento di *Tomb Reider* per chi dispone di une scheda 3Dfx Voodoo Rush.
Tsdupgrd.zip	L'eggiomamento per versione completa di *Toshinden*.

Sottocartella «Driver»

D3rtvg exe	Driver aggiomati per DirectX 5, compatibili con tutte le schede 3Dfx.
Grtvgr exe	Dnver aggiomati Glide versione 2.43 per giochi programmati appositamente per 3Dfx.
M3d_109.EXE	Driver aggiometi specifici per le schede Diemond Monster 3D. Compatibili con DirectX 5.0 e Glide 2.43.

CARTELLA BLASTER

D2vente.zip	È l'aggiomamento per il gioco *Descent 2*, per 3D Blaster.
Fatadd.zip	Aggiomamento per *Fetel Racing*, gioco di corse molto spettacolere. Per 3D Blaster.
Rendfina.zip	Aggiomemento per giocare a *Tomb Raider* con la 3D Blester. Copiare il contenuto nella directory di *Tomb Reider*.
Rrq106bc.zip	Aggiomamento per giocare e *Queke* con 3D Blaster.
Vh2beta2.zip	È il programma di aggiomamento per giocare e *Hexen 2* con 3D Blaster. Per sfruttarlo dovremo instellere enche l'eggiomamento contenuto nella cartella «Petches».

CARTELLA FLYNGCOR

Fcpatch1.zip	Programme che consente di utilizzare schede 3Dfx e 3D Blester con il simuletore di volo *Flying Corps*. Una volta scompettato il file ell'intemo della directory di *Flying Corps*, utilizziemo il file «Fc_11.bat».

CARTELLA INTERSTA

I76v106 exe	Aggiomamento per schede 3D con dnver DirectX, dedicato al gioco *Interstete 76*. Copiamo il file nella directory del gioco e facciamoci doppio clic. Il file si scompatterà da solo e dovremo poi fare doppio clic sul file «Setup».

CARTELLA M3D

306.zip	Aggiomemento per possessori di schede Matrox M3d, dedicato el gioco *Motoracer*.
Mdkpvr	Possiemo giocare e *MDK* con la nostra Matrox M3d, grazie e questo comodo eggiomamento.
Oglb18e.zip	Con questo file di aggiornemento potremo giocare a *GLQuake* con la nostra M3d.
Pwr.zip	Giochiamo a *Pod* con une Matrox M3d.
Tombpvr2.zip	Ottimo eggiomamento per giocare e *Tomb Reider* con una M3d.

CARTELLA MATROX

Tomb_mys.exe	Aggiomamento per Metrox Mystique del gioco *Tomb Reider*.
Tombdemm.zip	Demo di *Tomb Raider* per Matrox Mystique
Tsd_mys.zip	Aggiomamento per *Toshinden*. Sfrutta la Matrox Mystique

Sottocartella «Bios»

Set_300.zip	Programma per aggiomere il BIOS delle nostre Millenium, Mystique o Millenium II. È importante leggere bene le documentazione allegeta alla schede prime di procedere.

Sottocartella «Driver»

1677_370.exe	Versione 3.70 dei dnver per Matrox Millenium, Mystique e Millenium II. Per utilizzarli, creiemo une nuova cartella e copiamoci il file, facciamoci doppio clic e, une volta scompettato, facciamo doppio clic sul file «Setup».

CARTELLA MDK3D

Mdk3dfx zip	Con questo file potremo giocare el massimo a *MDK* con una scheda 3Dfx.
Mdkd3d_e.zip	Giochiamo a *MDK* con une schede qualsiesi competibile Direct3D.

CARTELLA MERCENARIES

Md3d1081.exe	Aggiomamento per *Mechwerrior 2: Mercenaries* per sfruttere le schede Direct3D.

CARTELLA VIRGE

D2virgep.exe	Aggiomamento per schede con chipset Virge, dedicato e *Descent 2*
Tvreg_s3.zip	Giochiemo e *Terminel Velocity* con le nostra scheda S3 Virge.

CARTELLA VIRTUA FIGHTER 2

Vf2d3d.zip	Aggiomemento per *Virtue Fighter 2*. Utilizza le schede compatibili Direct3D.

CARTELLA WORLDWIDE SOCCER 98

Wws_d3d.exe	Aggiomamento per *Virtue Fighter 2*. Utilizza le schede compatibili Direct3D.

CARTELLA XVT

XvT_3D.exe	Fecendo doppio clic su questo file possiamo eggiomare *X-Wing vs TIE Fighter*, in modo che sfrutti una scheda 3D, prefenbilmente 3Dfx

Seven Kingdoms - Interactive Magic

Pentium 133, 16 MB RAM, Windows 95, DirectX 5

Nonostante la potenza dei nostri computer ci permetta di giocare a titoli frenetici, con milioni di poligoni in movimento eccetera, talvolta si sente il bisogno di un titolo di più ampio respiro, che ci stimoli anche gli altri neuroni. Nel vasto panorama dei giochi di strategia in tempo reale, *Seven Kingdoms* riesce a offrire qualcosa di diverso dalle concorrenza, grazie all'ampio numero di unità e di edifici possibili e alle interessanti meccaniche di gioco.
Questo demo, sebbene limitata sotto certi punti di vista, è comunque sufficientemente vasta da permettere una comprensione profonda dei meccanismi di gioco, articolata in molte ore di divertimento. Come sempre, trattandosi di un titolo strategico, i comandi sono troppo complessi per essere elencati qui, ma la presenza di una serie di tutorial ne rende semplice l'apprendimento. Per poter seguire questi "percorsi d'allenamento" è sufficiente selezionare "Training" dal menu, e verremo immediatamente introdotti nel vivo del gioco.

Men In Black - Gremlin

P100, 16 MB di RAM, 2MB Videoram, W95

Dopo il clamoroso successo del film, ecco il videogioco. *Men In Black* è una sorta di avventura tridimensionale ad ambiente fisso, dalle trama avvincente e della grafica attraente.
Il sistema di controllo è piuttosto intuitivo. I tasti cursore, usati normalmente, muovono il nostro personaggio, mentre CTRL, ALT e SHIFT ne modificano l'effetto. ALT mette in modalità "Attacco", SHIFT serve per correre, CTRL permette di saltare e, infine, CTRL+ALT ci consentono di schivare i colpi degli avversari. In ogni caso, la direzione dell'azione viene indicata dai tasti cursore.
Oltre a questi, altri tasti sono:

BLOCCA MAIUSCOLE	: Inventario
INS	: Attiva/Disattiva icone
HOME & FINE	: Selezione arme
PGSU e PGGIU	: Selezione oggetto
SPAZIO	: Usa/Raccogli

Le armi possono essere anche selezionate con i numeri da 1 a 0.





F-22 Raptor - Medium

P133, 16 MB di RAM, DirectX 5, 3Dfx

Le kermesse dei simulatori di volo continua con questo prodotto della NovaLogic, che ci schiaffa sul sedile di pilota di un poderoso F-22, pronti a dar battaglia ai loschi figuri che osano entrare nella "no-fly zone" definite. Potremo finalmente provare l'ebbrezza di lanciarci a 850 miglia nautiche all'ora, sentire le ali dell'aereo che si strappano e diventare una fulgida quanto effimera cometa nei cieli dell'Angola! Beh, naturalmente si può fare anche di meglio (ad esempio, andando un po' più lentamente ed eliminando i nemici), ma il piacere di raggiungere i limiti strutturali di un velivolo è une vera delizia, per i palati più fini.
Trattandosi di un simulatore di volo, la tastiera gioca un ruolo importantissimo, ed è importante conoscere a menadito tutte le sue funzioni. Fortunatamente, è sufficiente premere "?" (il punto interrogativo) per visualizzare tutti i comandi da tastiera, in qualunque momento del volo.
Importante: per prima cosa dovremo alzarci in volo (naturalmente). I passi da compiere sono questi: premere BACKSPACE (che avvia i motori, con postbruciatore inserito), raggiungere una velocità di almeno 150 miglia, tirare indietro il joystick (o premere le freccie in giù dei tasti cursore) per alzare il muso e prendere quota, premere G per fare rientrare il carrello ed entrare in "modalità caccia", e infine premere 0 (zero, sulla tastiera) per disattivare i postbruciatori e fissarsi alla massima velocità bellica. Quando saremo in volo, sarà sufficiente seguire le freccine verde per ritrovarci in mezzo all'azione - e ai nemici. Per aprire il fuoco, premiamo INVIO.

Sid Meier's Gettysburg! - Firaxis

Pentium, 16 MB di RAM, Windows95,

Il Maestro Sid Meier può permettersi di fare qualunque cosa, anche l'ennesimo gioco di strategia in tempo reale, con la totale fiducia che il risultato sia il migliore. Neanche in questo caso le nostre aspettative vengono deluse, come possiamo immaginare anche da questa demo, nelle quale avremo modo di combattere tre scenari presenti anche nel gioco completo e seguire dei tutorial che ci permettono di familiarizzare con le regole del gioco.

Obsidian - Rocket Science

P60, 16 MB di RAM, DirectX 5.0, W95

Proviamo a esplorare alcune locazioni di questa avventura, ora finalmente completamente tradotta in italiano. Per muoverci all'interno dell'avventura, spostiamo il mouse per lo schermo e clicchiamo quando il puntatore cambia forma per muoverci e interagire con l'ambiente esterno.
NOTA: se cliccando su "Gioca" *Obsidian* non dovesse partire, vuol dire che non abbiamo installato Quick Time sul nostro computer. Accediamo quindi alla directory del CD di Giochi per il mio Computer (dal menu principale, "Esplora"), entriamo della directory di *Obsidian* (Obs) e clicchiamo sul file QT32.exe per installare Quick Time.



F/A-18 Korea- Empire

Pentium, 16 MB di RAM, DirectX 3.0 o sup., 3Dfx

Con un livello di realismo impressionante, *F/A 18 Korea* si propone come uno dei pretendenti al titolo di "Miglior Simulatore Di Caccia Da Combattimento 1998". Come si può scoprire anche da questa demo, la precisione dell'avionica e del comportamento delle armi è tale da soddisfare anche i più esigenti piloti virtuali. Il demo ci permette di valutare solo le parte di volo e combattimento, poiché mancano le sezioni di allenamento e l'editor delle missioni non è funzionante, tuttavia è sufficiente alzarsi in volo per le missione inclusa per rendersi conto delle profondità della simulazione.
I tasti utilizzabili si trovano nel file "KoreaDemo.txt", che si trova nella sotto-directory "Documents" della directory d'installazione, ricordiamo comunque i principali:

8, 2, 4, 6 (Tastierino)	: Direzione dell'aereo
=, -	: Accelera/Decelera
A	: Pilota automatico
SHIFT+Tasti cursore	: Selezione bersaglio
[	: Selezione armi aria-aria
]	: Selezione armi aria-terra
INVIO	: Spara con l'arma selezionata

Armoured Fist 2 - Novalogic

Pentium 133, 16 MB di RAM, Scheda video compatibile Besa

Chi non ha mai desiderato di trovarsi alla guida di un carro armato (soprettutto quando si cerca parcheggio)? *Armored Fist 2* ci consente di tredurre in, ehm, simulezione il nostro sogno! In effetti, di parcheggi non se ne vedono, ma demolire i cerri armati e le installazioni nemiche è quasi più divertente. I comandi che possiamo utilizzare da tastiera sono davvero tanti, ed ecco i più importanti:

Tasti cursore	: Movimanto del tank
W	: Eleva torretta
S	: Abbessa torretta
A	: Gira torretta a sinistra
D	: Gira torretta a destra
SPAZIO	: Spare con l'arma selezionata
INVIO	: Seleziona berseglio
- (meno)	: Visualizza comandi da tastiera

Pax Imperia - THQ

486/100, 16 MB di RAM, DirectX 5.0, Windows 95

Questo demo ci pone alla guida di un impero in espensione, all'interno di un universo composto da cinque sistemi stelleri. Tutte le funzioni vengono controllate tramite il mouse (tranne la pausa, per la quale si usa il tasto "\"), in modo semplice ed intuitivo. Sebbene sia estremamente limitata rispetto al gioco completo, questa versione dimostrativa ci introduce completamente allo spirito del gioco - e alla sua complessità. Una descrizione completa dei possibili comandi occuperebbe uno spazio notevole, quindi dobbiamo limitarci a dare alcuni suggerimenti. La schermata principale (la sala di comando) ci permette di accedere alle varie "aree d'interesse" del nostro impero: Flotta, Ricerca, Economie, Diplomazia, Superfici Planetene, Progettazione delle astronavi, Opzioni di gioco e Sistemi Stellari. L'ultima è quella che ci interesse di più, almeno all'inizio, e viene raggiunta cliccando sulle stelle nella mappa che si trova nella perte alta dello schermo. Una volta che è stato visualizzato il nostro sistema stellare (l'unico coloreto in azzurro), potremo selezionare le nostre astronavi e dere loro degli ordini. Lo Scout (SC0) può essere mandato in esplorazione nei sistemi vicini cliccando sull'icona con la freccia, mentre il trasporto (TN0) può, oltre a muoversi in altri sistemi, colonizzare i pianeti che riteniemo facciano al caso nostro.
Per stabilire quale pianeta colonizzare, selezioniamo la stella al centro del sistema. Sul lato sinistro dello schermo vedremo l'elenco dei pianeti presenti e le loro caratteristiche. Se la faccina è verde, pensiamo a colonizzare. Cliccando su uno dei pianeti già colonizzati, inoltre, possiamo effettuare delle costruzioni orbitali (strutture e astronavi).
Ci sarebbe così tanto da dire . Basta un consiglio: cliccare su tutto quello che vediamo è difficilmente dannoso, e spesso ci fa capire il funzionamento dei vari elementi del gioco.

Steel Panthers 3 - Minscape

Pentium, 8 MB di RAM, MS-DOS 6.0

Chi cerca la simulazione definitiva di combattimento tattico potrebbe realizzare i suoi sogni con *Steel Panthers 3*. Si tratta di un gioco di guerra a turni, estremamente attuale quanto e AI e profondità della simulazione, nel quale potremo simulare battaglie in scenari ambientati tra il 1939 e il 1999, oltre a poter combattere in sequenze collegate di scenari, acquistando nuove truppe e nuove armi e via dicendo. Nel demo sono contenuti due scenari che ci permettono di avere un'idea del funzionamento della parte tattica del gioco. Il primo scenario è un "tutorial", grazie al quale possiamo acclimatarci con il sistema di controllo delle truppe e le varie meccaniche di gioco, mentre il secondo è uno scenario vero e proprio, baseto sull'offensiva italiana in Nord Africe del 1941. In entrambi gli scenari possiamo controllare una delle due nazioni in gioco, oppure nessuna - lasciando giocara lo scenario al computer per avere degli indizi sulla strategia da seguire. Tutti gli ordini vengono essegnati tramite le icone della berre strumenti sul lato destro dello schermo.

NEWS

In queste pagine troveremo un sacco di novità relative al mondo dei videogiochi, titoli che usciranno fra qualche mese e dichiarazioni di programmatori e sviluppatori. Insomma, una sorta di giornale dedicato al mondo del gioco su personal computer.

L'AEREO Più PAZZO DEL MONDO

Per gli amanti dei giochi "arcade" è in arrivo un titolo chiamato *Plane Crazy* che ci vede protagonisti di una gara fra velivoli, con un'atmosfera che ricorda certi vecchi cartoni animati, come "Wacky Races". Il giocatore potrà scegliere il proprio mezzo tra otto diversi aeroplani e dovrà gareggiare su ben otto "piste" aeree diverse. La nostra bravura influenzerà direttamente la gara, dato che il tempo risparmiato ai "check-point" potrà tradursi immediatamente in denaro con il quale potremo modificare il nostro mezzo e renderlo più potente. Le piste sono complete di bonus, power-up, trappole e tutti gli elementi tipici di questo genere. Naturalmente, i mezzi sono armati ed è possibile eliminare i nemici in molti modi, oltre a prendere delle scorciatoie che, pur essendo rischiose e difficili, ci permettono di risparmiare secondi preziosi. Secondo la Europress, casa produttrice di questo titolo, il gioco dovrebbe uscire entro marzo.





LA VIRGIN PARLA ITALIANO





Entro le prime due settimane di febbraio usciranno ben tre titoli della Virgin, distribuiti in Italia da Leader, completamente tradotti in italiano. Come avevamo già anticipato nella recensione di novembre, sarà finalmente disponibile la versione italiana di *Blade Runner*, in cui, udite udite, le voci del protagonista e del suo antagonista Replicante saranno quelle rispettivamente dei doppiatori italiani di Harrison Ford e Ruthuger Hauer; possiamo affermare che la versione italiana è, forse per la prima volta nella storia dei videogiochi, migliore di quella anglosassone. Altro titolo ora completamente in italiano è *Lands of Lore 2*, il gioco fantasy in cui impersoniamo un eroe in grado di trasformarsi in mostruosi ma potenti animali. Infine, segnaliamo anche la versione italiana di *Sabre Ace*, il simulatore di volo ambientato durante la Guerra in Corea, in cui sono stati inseriti non solo i dialoghi in italiano tra piloti, ma anche delle cabine di pilotaggio con i comandi in italiano.



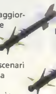
NUOVI GIOCHI DI RUOLO SU PC

La Eidos ha recentemente firmato il contratto che le permetterà di distribuire *Final Fantasy VII*, uno dei giochi di ruolo più acclamati e giocati su PlayStation, sulla piattaforma PC. La serie giapponese di *Final Fantasy* della Square è una delle più vendute in assoluto in tutto il mondo e ha visto apparire sequel e conversioni su molte piattaforme. La Rage, inoltre, sta lavorando a un altro gioco che utilizzerà il sistema grafico di *Incoming* e che dovrebbe essere intitolato *Hostile Waters*. Anche questo prodotto dovrebbe supportare, come il precedente, il nuovo standard AGP.

GUERRA AEREA TOTALE!



Dopo aver fatto uscire *F-22 Air Dominance Fighter*, la DID ha deciso di migliorare ulteriormente il proprio prodotto e di far uscire, entro Pasqua, un disco di aggiunta con il titolo di *F-22 Total Air War*. Si tratta di un titolo, a detta di Nick Clarkson, portavoce di questa casa di sviluppo, ancora più incentrato del precedente sugli effettivi bisogni di chi ama le realistiche simulazioni di volo militari. Una delle prime aggiunte che saltano agli occhi, senza dubbio, è la campagna, suddivisa in svariate missioni attraverso le quali si dipana una trama coerente e intrigante, cosa che mancava, purtroppo nel titolo originale.



"La campagna non è lineare e la storia viene aggiornata in tempo reale", continua Nick, "anche se siamo semplicemente fermi sulla schermata di volo o stiamo caricando gli armamenti sull'aereo, la guerra continua senza di noi". "Ogni sezione della campagna parte da dieci scenari indipendenti come, ad esempio, una guerra tra Arabia Saudita ed Egitto". Noi, naturalmente, potremo decidere da che parte stare, ad esempio l'Arabia Saudita, prima di, eventualmente, richiedere l'effettivo intervento degli Stati Uniti, ma d'altronde, l'Ex-Unione Sovietica o la Cina potrebbero decidere di mettersi dalla parte dell'Egitto.

Tutto questo può portare anche a un confronto bellico di proporzioni mondiali. Insomma, a detta di Clarkson, a seconda delle decisioni che prendiamo in ogni singolo scenario, possiamo provocare il coinvolgimento nel conflitto di una dozzina di nazioni, con oltre 40.000 diversi sviluppi bellici.

Nella campagna che abbiamo scelto assumiamo il ruolo di Comandante della Base e dobbiamo rispondere delle nostre azioni soltanto con l'Alto Comando. Ad esempio, all'inizio del conflitto il nostro governo può considerare necessario distruggere i siti radar e di comunicazione del nemico, ma come portare a termine questa operazione è compito nostro, dato che abbiamo il controllo completo sulle nostre forze militari, inclusa l'impostazione dei "waypoint", l'armamento di ogni aereo oltre all'ovvio fatto di poter partecipare allo scontro direttamente a bordo del nostro caccia o a inserire o togliere unità dall'AWACS di supporto per dare ordini e ricevere informazioni. L'altra grossa aggiunta è il sistema di creazione delle missioni singole: potremo alterare tutte le missioni originali di *F-22 ADF*, e creare letteralmente un nuovo scenario da zero, decidendo ogni singolo particolare. Inoltre, le funzioni multigiocatore sono state inserite e ampliate rispetto al titolo precedente.



DILBERT'S DESKTOP GAMES

Dilbert è un delizioso personaggio uscito da una famosa "striscia" a lui dedicata. I personaggi di questo fumetto umoristico ruotano attorno all'ambiente aziendale; cubicoli prefabbricati, interminabili giornate di lavoro, boss inetti e ficcanaso, lavoratori perdigiorno e succubi della tecnologia, animali più intelligenti e cinici dei padroni, sono alcuni degli elementi che ritroveremo immutati in questi 10 giochi per desktop pubblicato dalla Microsoft. Si tratta di una collezione di piccoli ma divertenti passatempo che spezzano la monotonia di una giornata in ufficio. Imperdibile la modalità Intruso!



LA TERZA GUERRA MONDIALE

Il progetto ambizioso della DID di creare un ambiente militare virtuale completo, controllabile in ogni sua parte dal giocatore, prosegue, passo dopo passo, con questa simulazione di carro armato: *EBT Tank* (*EBT* sta per *Electronic Battlefield of Tomorrow*, campo di battaglia elettronico del domani). Il gioco presenta diversi mezzi, quindici missioni e molte possibilità di gioco multiutente. Attraverso Internet, la DID ha intenzione di promuovere lo scontro tra innumerevoli avversari e di creare un nuovo concetto di gioco che permetta di acquistare semplicemente degli aggiornamenti per aumentare la complessità del prodotto centrale. Questo piccolo tassello del mosaico del grande progetto dovrebbe uscire entro marzo.

LO JEDI È RITORNATO!

La LucasArts ha da poco annunciato l'uscita di un disco aggiuntivo per *Jedi Knight* che si chiamerà *Mysteries of the Sith* (i Sith, nell'universo di Guerre Stellari, sono i cavalieri del Lato Oscuro). Il gioco prenderà spunto dai romanzi di Timothy Zahn e inizierà in una base ribelle. Noi non saremo certo lì in qualità di alleati, anzi, nei panni di un Jedi Oscuro dovremo far fuori quanta più feccia ribelle possibile. Il disco conterrà 14 nuove missioni singole, 15 nuovi livelli per il gioco multiutente e alcune innovazioni grafiche (illuminazione a un livello di aggiornamento dello schermo più rapido). Ci saranno, inoltre, venti nuovi nemici, quattro nuove armi e cinque poteri della Forza mai visti finora. Il titolo dovrebbe essere disponibile per febbraio e pare che verrà seguito da altri dischi di aggiornamento.



LIBERI NELLO SPAZIO





Dopo *Doom* arrivò *Descent*, un capolavoro tecnologico di programmazione che permetteva il movimento in tre dimensioni in un ambiente di 3D reale. Per queste sue caratteristiche, ha anche inserito nel genere nuovi difetti (come la difficoltà di orientarsi e di capire cosa fare e dove andare in certe situazioni difficoltose o confuse), che sono stati corretti con il sequel, *Descent 2*. Questo titolo, oltre alle solite aggiunte necessarie (nuovi livelli, nuove armi, ecc.) presentava un piccolo robot che ci seguiva ovunque e ci indicava la strada, in modo da non farci perdere il senso dell'orientamento (una sorta di "ufficiale tattico portatile").
Dopo quasi tre anni di attesa, infine, ecco arrivare il terzo capitolo della saga, *Descent: Free Space*. Quasi per colmare la lacuna di novità tra il primo e il secondo gioco, il terzo presenta tante e tali innovazioni da non sembrare nemmeno un prodotto della serie *Descent*! Infatti, la pubblicità della Interplay è molto emblematica: «Questa volta non state andando giù: state andando fuori!». Infatti, il gioco si svolge prevalentemente nello spazio esterno ed è un concorrente molto più diretto di *X-Wing vs TIE-Fighter*, *I-War* o *Wing Commander Prophecy* che non dei suoi stessi predecessori.
Jim Boon, produttore del gioco, afferma: «Ho amato molto *XWvsTF*, ma sono rimasto deluso dall'assenza di coesione di una reale campagna per il singolo giocatore. *Descent: Free Space* sarà molto più completo da questo punto di vista, poiché offrirà sia una campagna completa per chi gioca da solo che una serie di opzioni multigiocatore».
La storia, che si dipana attraverso le singole missioni, lentamente, come la trama di un film di fantascienza, si occupa della guerra tra tre razze: gli umani, i nemici di un tempo, ora alleati, e una nuova razza aliena insettoide che minaccia questa alleanza. Nell'opzione a singolo giocatore potremo prendere il controllo soltanto dei caccia umani, mentre con l'opzione multigiocatore potremo pilotare anche le navi aliene. In particolare, gli umani hanno ben cinque tipi diversi di caccia e tre bombardieri, ma, con il passare delle missioni, le nuove scoperte scientifiche e tecnologiche porteranno allo sviluppo di nuove astronavi e di nuove armi.
Il sistema di missioni, inoltre, è dinamico: ad esempio, se non riusciamo ad abbattere un incrociatore, come obiettivo secondario di una missione, qualche tempo dopo ce lo ritroveremo davanti insieme alle navi che, normalmente, parteciperebbero alla missione, e dovremo distruggerlo in condizioni molto più sfavorevoli, anche se non impossibili. Concludere le missioni riuscendo a portare a termine tutti gli obiettivi positivamente aiuta nello svolgersi della trama e delle missioni successive ed è un incentivo per riprovare a giocarle.
Insomma, la concorrenza dei giochi di simulazione e di combattimento nello spazio continua anche grazie a questo prodotto della Parallax che dovrebbe uscire entro il mese di aprile.





PER CHI AMA IL LATO OSCURO...

...Sta per arrivare *Revenant*, un gioco di ruolo della Eidos che ci vede nei panni di un Esiliato, una sorta di essere super-umano dotato di straordinari poteri ma anche carico di una terribile maledizione, il tutto ambientato in oscure e macabre catacombe contro mostri di ogni genere. A questo livello di sviluppo, Revenant presenta già una grafica impressionante a 16-bit che si avvale delle nuove tecnologie acceleratrici 3D. Il sistema di combattimento sarà ricco di mosse speciali e di realistici movimenti dei personaggi sullo schermo, con schivate, salti, rotolate, colpi, parate e via dicendo. Se le spade non bastano, comunque, c'è sempre la possibiltà di abbattere i nemici grazie a terrificanti incantesimi d'attacco. Il gioco dovrebbe uscire in aprile

SIMULAZIONE DI RADIOCOMANDO

È in arrivo un gioco sicuramente curioso per l'idea originale di base: *Stunt R.C. Copter*. Quell'*R.C.* del titolo sta per *"radio-controlled"*, radiocomandato e, infatti, il gioco si occupa di simulare il volo dei modellini di elicotteri radiocomandati, una moda che anche qui in Italia ha numerosi fan.

Dave Perry ha proprio questo hobby ed è stata la sua esperienza che ha spinto la Shiny Entertainment a creare un titolo così curioso. D'altronde, la Shiny è famosa per personalizzare sempre molto quella che all'apparenza può sembrare una semplice buona idea, una tendenza che è chiara dando un'occhiata ai suoi precedenti titoli come *MDK* o *Earthworm Jim*, e *Stunt R.C. Copter* non fa eccezione. I programmatori, infatti, affermano che si tratterà di una simulazione estremamente realistica, ma ambientata in una serie di piste da "stunt": dovremo imparare a far atterrare il nostro modellino su mezzi in movimento, prendere power-up, e altro ancora. Questo mix dovrebbe soddisfare chi cerca un modello di volo realistico e chi, invece, vuole divertirsi quasi si trovasse alle prese con un arcade.

Certo, l'idea di creare una simulazione di una simulazione (dato che un elicottero radiocomandato, in fondo, non è altro che la simulazione di un elicottero reale) ci appare un po' curiosa, ma abbiamo fiducia nelle abilità creative della Shiny. Naturalmente, trovare un etichetta di pubblicazione per un gioco in cui non sarà presente alcuna arma in assoluto, è un altro discorso...





UN ALTRO COLPO DEL MARTELLO DA GUERRA

Gli amanti del gioco di guerra *Warhammer* che hanno giocato il primo titolo, saranno lieti di provare questo sequel. *Warhammer: Dark Omen*, infatti, è stato realizzato in 3D reale e con l'intenzione di catturare l'autentico spirito del gioco originale di miniature da tavolo. Sono disponibili tutte le regole e un'accuratezza nei dettagli che permette un'effettiva linea di visuale e traiettoria delle armi a gittata. I nostri principali nemici saranno i non-morti, ma potremo formare il nostro esercito scegliendo tra una vasta gamma di unità e di creature diverse, ognuna con caratteristiche e proprietà uniche. Nani, orchi, scheletri, zombi, goblin, cavalieri, tutte le creature tipiche dell'universo di *Warhammer* sono state inserite in questo gioco. *Dark Omen*, inoltre, presenta un sistema magico complesso, con molti incantesimi e diversi tipi di oggetti magici utilizzabili in combattimento. *WDO* dovrebbe uscire entro febbraio sotto etichetta Electronic Arts.





MACCHINE DEL MESE

Packard Bell GLE 1321

• **PRODUTTORE:** Packard Bell • **TELEFONO:** 039/6294500 • **PREZZO:** L. 3.890.000

Questa macchina, presentata da Packard Bell, è stata pensata con un occhio di riguardo a chi utilizza il PC in casa, magari con tutta la famiglia. Il design, accattivante e ben studiato, è uno dei punti di forza delle macchine presentate da Packard Bell.
Una delle funzioni più interessanti è quella che permette di mettere a riposo e "risvegliare" il PC in poco tempo; se, ad esempio, il PC rileva un segnale in arrivo sul modem, si accende automaticamente e velocemente, permettendo di ricevere un fax anche se non siamo in casa.
Con un computer normale saremmo invece costretti a lasciare sempre acceso il PC. All'interno di questa macchina pulsa un cuore targato Intel: si tratta del Pentium 200 MHz con tecnologia MMX (accelerazione delle funzioni multimediali). La memoria centrale fornita di base è costituita da 16 MB: pochi rispetto alle potenzialità del PC e rispetto al software in dotazione. Se siamo interessati a questa offerta dovremo senz'altro acquistare altri 16 MB per avere un PC più equilibrato.
Il sottosistema audio è costituito da una scheda radio, utile e molto gradevole, da una scheda audio a 16 bit compatibile Sound Blaster, di discreta ma certamente non eccezionale qualità e dalle casse integrate nel monitor. Per poter utilizzare la radio dobbiamo inserire sul retro del PC un cavo che costituisce l'antenna, indispensabile per una corretta ricezione.
La scheda video in dotazione è una "classica" S3 Trio64 con 2 MB di memoria, che svolge onorevolmente il suo lavoro in ambiente 2D, ma che risulta assolutamente inefficace per le applicazioni in 3D. Se siamo orientati a questo genere di giochi sarà opportuno affiancare alla S3 una scheda acceleratrice di nuova generazione.
Il disco rigido è un Fireball della Quantum, veloce e capiente (3.2 GB). Il CD-ROM è molto veloce (24x) e ci si accorge della sua velocità soprattutto quando installiamo i giochi o assistiamo alla riproduzione dei filmati. (che generalmente vengono letti dal CD).
Parliamo ora di software: la dotazione fornita a corredo è veramente ricca e merita di essere esaminata, poiché costituisce un punto di forza importante. Troviamo il sistema operativo Windows 95, il famoso programma per elaborazione dei testi Word 97, Money 5.0 per la gestione del conto corrente e delle spese personali.
Per lo studio e la cultura abbiamo una ricca carrellata di titoli: l'enciclopedia Encarta 97 di Microsoft, un CD interamente dedicato al Musèe d'Orsay (per gli amanti della pittura impressionista); EZ Language per studiare le lingue e il simpatico Family Tree per compilare e disegnare l'albero genealogico della nostra famiglia.
Per finire, vengono presentati Floorplan Plus 3D e Garden Designer che permettono di disegnare e progettare in poco tempo la casa dei nostri sogni e il relativo giardino senza essere architetti, e altri giochi e utilità di importanza secondaria.

Il monitor da 15 pollici è marcato Packard Bell ed è di tipo multimediale, con le casse incorporate ai lati. I controlli sono semplici e, l'immagine nelle nostre prove è quasi sempre stata nitida, con qualche problema di sfarfallio alle alte risoluzioni.
La manualistica offerta è completa e esaustiva, con manuali in italiano che spiegano molto chiaramente le funzioni del PC e guidano velocemente all'uso anche per gli utenti poco esperti. Concludendo, la garanzia è di un anno e abbiamo anche a disposizione 15 giorni di collegamento gratuito ad Internet con il fornitore di servizio Italia On Line.

CARATTERISTICHE TECNICHE
Processore: Pentium 200 MHz MMX
Memoria: 16 MB, EDO
Disco rigido: Quantum Fireball 3.2GB
CD-ROM: Eide 24X
Scheda video: S3 Trio con 2MB di memoria
Monitor: Packard Bell 5480 da 15 pollici
Scheda Audio: 16bit compatibile Sound Blaster

PRO E CONTRO
Pro: Ottimo design e ottima dotazione software.
Contro: scheda audio migliorabile, dotazione di RAM insufficiente.

VALUTAZIONE GIOCHI
FIFA '98: BUONO
HEXEN 2: DISCRETO
SCRAMER RALLY: DISCRETO



LookMa B06

• PRODUTTORE: TDP **• TELEFONO:** 081/570971 **• PREZZO:** L. 3.510.000

Il LookMa è un computer che fa della dotazione tecnica e del rapporto prezzo/prestazioni la sua forza. Grazie ad un hardware di tutto rispetto infatti, potremo giocare e divertirci anche con i giochi più "esigenti". Il case, ovvero la "carrozzeria" del PC è del tipo minitower, da posizionare vicino al monitor, non è caratterizzato da design accattivante, ma è pratico e funzionale sia sul retro che nell'accesso alle componenti interne.
La schema madre montata è una FlagPoint con 512 Kb di memoria cache che permette di velocizzare le operazioni tra CPU e memoria centrale. Manca il supporto per il futuro standard USB che permetterà di collegare fino a 127 periferiche "in cascata".
Il processore scelto è il Pentium 233 MHz di Intel dotato di tecnologia MMX. La memoria è costituita da moduli di tipo EDO (a correzione d'errore) per un totale di 32 MB. La scheda madre ed il disco fisso (un veloce e capiente Fireball da 3.2 GB) utilizzano l'UltraDMA, un sistema che permette di attivare un canale "diretto" tra disco fisso, memoria e processore, velocizzando il passaggio di dati e di conseguenza aumentando le prestazioni generali del PC.
La tastiera è italiana di qualità media, con tasti un po' rigidi, mentre il mouse è a tre tasti ed è marcato Genius. La potenza grafica è affidata ad una S3 Virge DX con 4MB di memoria, buona per l'ambiente 2D, scarsa per il 3D, che permette comunque di utilizzare un elevato numero di colori anche alle alte risoluzioni. Il monitor da 17 pollici della Panasonic è caratterizzata da immagini nitide ed è senz'altro un punto di forza di questa macchina.
La scheda audio è appena sufficiente per qualunque tipo di applicativo: se vogliamo sfruttare appieno musica ed effetti sonori dei giochi dell'ultima generazione sarà necessario pensare a qualche scheda più potente. Il CD Philips a 24x è un buon componente che aiuta non poco a migliorare le prestazioni complessive.
Il software fornito in dotazione è ridotto al solo sistema operativo Windows 95: consigliamo questa macchina a chi possiede già un PC e un po' di esperienza. Concludendo il prezzo contenuto, il processore, il disco rigido e il lettore CD molto veloci fanno dell'LookMa un'ottima offerta.

CARATTERISTICHE TECNICHE
Processore: Pentium 233 MHz MMX
Memoria: 32 MB, EDO
Disco rigido: Quantum Fireball da 3.2 GB
CD-ROM: 24x Philips
Scheda video: Virge S3DX con 4 MB di memoria
Monitor: Panasonic PanaSync 70 da 17 pollici
Scheda audio: ESS a 16 bit

PRO E CONTRO
Pro: Buona componentistica ad un prezzo conveniente.
Contro: Scheda audio modesta. Nessun programma incluso.

VALUTAZIONE GIOCHI
FIFA '98: OTTIMO
HEXEN 2: BUONO
SCRAMER RALLY: OTTIMO



Centro HL Powerdrome PII

• PRODUTTORE: Centro HL **• TELEFONO:** 055/337900 **• PREZZO:** L. 4.150.000

Questa macchina presentata dal CentroHL ha un case sobrio e spazioso, di tipo tower, e ha come punto di forza la qualità dei singoli componenti uniti ad alcune soluzioni tecniche veramente avanzate che permettono di raggiungere elevatissime prestazioni.
La scheda madre è una ASUS modello P2L97 ottimizzata per accogliere il modello di punta di casa Intel, il Pentium II a 233 MHz (ci sarebbe anche il Pentium II a 300 MHz, ma non è facile trovarlo). Questo processore racchiude in se i vantaggi dei processori Pentium PRO e quelli della tecnologia MMX e risulta versatile e velocissimo. La memoria centrale è di tipo DIMM (formato più veloce dei SIMM "tradizionali") ed è di 64 MB. Il disco rigido è un Quantum Fireball da 3.2 GB che abbiamo già incontrato in questa rassegna, sempre caratterizzato da velocità molto elevata. La scheda Sound Blaster è un buon prodotto, il lettore di CD montato è un Pioneer DR-A01s, che raggiunge (per ora) il massimo della velocità di trasferimento: 24x. Questo lettore inoltre ha una particolarità: per leggere un CD è sufficiente introdurlo per qualche centimetro nella fessura e verrà agganciato e correttamente posizionato automaticamente.
Il PC inoltre è dotato di una nuova tecnologia, l'AGP: si tratta di un nuovo tipo di "bus" cioè di una nuova modalità per trasferire i dati tra la scheda madre (e quindi memoria e processore) e la scheda grafica. Con l'AGP si eliminano i "colli di bottiglia", permettendo alle schede grafiche che sono compatibili con questa tecnologia di viaggiare velocissime.
Nelle nostre prove, infatti, il PC di CentroHL è risultato velocissimo, con incrementi anche del 30% rispetto alla media della rassegna. Anche le potenzialità di accelerazione 3D sono buone. Per finire, la dotazione tecnica comprende un mouse seriale, e una tastiera PS2, entrambi onorevolmente economici.
Buono il monitor: è un Miro da 15 pollici che raggiunge al massimo una risoluzione di 1280 per 1024 punti, anche se con monitor di queste dimensione la corretta risoluzione di lavoro è 800 per 600 punti. Anche il Miro utilizza la tecnologia OSD per visualizzare direttamente sul monitor le regolazioni che vengono effettuate.
Il sistema operativo Windows 95 è incluso nella configurazione. I manuali sono in italiano e abbastanza esaurienti. In generale un sistema delle prestazioni eccellenti: veloci il disco e il CD-ROM, così come la RAM e il processore. La scheda video grazie all'AGP è un gradino sopra le concorrenti. Il prezzo è rapportato dunque alla grande potenza di questa macchina.

CARATTERISTICHE TECNICHE
Processore: Intel Pentium II a 233 MHz
Memoria: 64MB, DIMM
Disco rigido: Quantum Fireball da 3.2GB
CD-ROM: Pioneer DR-A01s, 24x
Scheda video: Asus 3D exPlorer con 4MB
Monitor: Miro V1570 F
Scheda audio: Sound Blaster 16 bit

PRO E CONTRO
Pro: Molto veloce, assemblato con ottima componentistica e soluzioni tecnologiche d'avanguardia
Contro: Incluso solo il sistema operativo

VALUTAZIONE GIOCHI
FIFA '98: OTTIMO
HEXEN 2: OTTIMO
SCRAMER RALLY: OTTIMO



Ergo StepATX

• PRODUTTORE: Ergo **• TELEFONO:** 06/66140630 **• PREZZO:** L.3.950.000

Il quarto computer che presentiamo in questa rassegna è anche l'unico a montare il processore K6 di AMD.
Questo processore utilizza la stessa piedinatura del Pentium, ma grazie ad alcuni accorgimenti tecnici e all'elevata tecnologia di produzione riesce a raggiungere risultati non di molto inferiori rispetto al blasonatissimo Pentium II, pur costando sensibilmente meno.
Il case dell'Ergo è di tipo minitower, caratterizzato da un design sobrio ma efficace; sulla parte frontale troviamo tre pulsanti: il primo per l'accensione, il secondo serve per riavviare, mentre il terzo permette di mettere in pausa il computer, una funzione questa presente nella quasi totalità dei computer portatili (al fine di risparmiare preziosi minuti di batteria) che risulta molto comoda anche sui PC casalinghi.
La scheda madre monta un K6 da 200 MHz e 512 Kb di memoria cache per velocizzare il transito delle informazioni tra CPU e memoria centrale. Quest'ultima è di 32 MB di tipo EDO, espandibile fino a 256 MB.
La scheda video è una Matrox Millenium con 2 MB di memoria video, il disco rigido Samsung da 2.4 GB si è ben comportato durante le nostre prove anche grazie alla possibilità di attivare l'UltraDMA, una canale "preferenziale" utilizzato dalla CPU e dalla memoria per velocizzare il "dialogo" con il disco fisso.
La Sound Blaster a 16bit è senz'altro un prodotto valido per noi videogiocatori (non il massimo però) e la coppia di casse amplificate fornite a corredo è buona. Nella configurazione troviamo anche una scheda di rete 3Com che permette di collegare il PC a una rete.
La tastiera italiana e il mouse seriale a tre tasti marcato Ergo (entrambi molto "economici") completano la dotazione.
Il monitor fornito è senz'altro buono: essendo un 17 pollici è possibile raggiungere la risoluzione massima di 1280x1024 punti.
L'immagine è sempre molto nitida e stabile, le regolazioni sono semplici e il monitor utilizza la tecnologia OSD che permette di visualizzare sul monitor le regolazioni che stiamo effettuando. E' il più volte lodato modello 107S della Philips.
A corredo troviamo il sistema operativo di casa Microsoft, un programma che ci aiuta ad imparare da soli il funzionamento e le potenzialità proprio di Windows 95 e infine un importante pacchetto: Lotus SmartSuite, che comprende elaboratore di testi, foglio elettronico, agenda personale e altro.
Concludendo un PC che ha raggiunto buone prestazioni, dotato di un processore veloce e di un monitor eccezionale.

CARATTERISTICHE TECNICHE
Processore: AMD K6 200 MHz
Memoria: 32 MB
Disco rigido: 2.4 GB Samsung
CD-ROM: EIDE 16x
Scheda video: Matrox Millenium con 2 MB
Monitor: Philips 107S da 17 pollici
Scheda audio: Creative SoundBlaster 16 bit

PRO E CONTRO
Pro: Buono il sistema video, ottimo il processore
Contro: Mouse e tastiera economici

VALUTAZIONE GIOCHI
FIFA '98: OTTIMO
HEXEN 2: BUONO
SCRAMER RALLY: OTTIMO



Giochi del mese

Ogni mese la redazione di Giochi per Il Mio Computer seleziona dieci fra i migliori titoli disponibili nei negozi. Se abbiamo intenzione di regalarci o regalare un gioco, oltre alle recensioni del mese ci conviene passare anche da queste parti. Potremmo scoprire che il gioco dei nostri sogni esiste e attende solo che lo togliamo da uno scaffale.

FIFA '98

Casa: EA Sport **Distributore:** CTO **Telefono:** 167/821177 **Prezzo:** 89.000



Cos'è *FIFA '98*? Semplicemente, il miglior modo di attendere i Mondiali di Francia '98! Ogni appassionato della sfera a scacchi bianchi e neri (cioè, il 99% degli italiani!) potrà vivere e rivere l'emozione di portare una qualsiasi squadra, dall'Uganda al Brasile, dalle qualificazioni alla finale di Parigi. Ma anche una squadra italiana dal fondo della classifica a sfidare le vette del campionato italiano!

JEDI KNIGHT

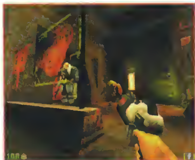
Casa: Lucas Arts **Distributore:** CTO **Telefono:** 167/821177 **Prezzo:** 99.900



Tutti Cavalieri Jedi con il nuovo gioco della LucasArts, in cui impersoneremo un giovane discepolo che deve imparare l'arte del combattimento con la spada laser come Luke Skywalker nella trilogia cinematografica di "Guerre Stellari". Il nostro eroe dovrà lottare contro una miriade di mostri di ogni tipo e guardie imperiali fino a scoprire il segreto della Valle degli Jedi. Strada facendo, dovrà anche vedersela con una serie di Cavalieri Jedi Oscuri da brivido, ognuno con un'abilità diversa. E potremo anche scegliere di passare al Lato Oscuro...

QUAKE 2

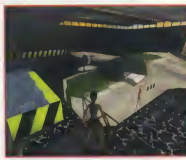
Casa: Activision **Distributore:** Software&Co **Telefono:** 0332/861133 **Prezzo:** 99.000



Finalmente è arrivato! Il seguito di quello che è stato da molti giudicato come il migliore gioco di tutti i tempi, ovvero il mitico *Quake 2* della id. Nuovi livelli, sempre più articolati e intricati, nuovi mostri, ancora più pericolosi e violenti, nuove armi, decisamente più letali, e soprattutto una nuova veste grafica che sfrutta le potenzialità delle schede grafiche accelerate. Un capolavoro, che soffre solo della mancanza della possibilità di giocare in cooperativa.

TOMB RAIDER 2

Casa: Eidos **Distributore:** Leader **Telefono:** 167/821177 **Prezzo:** 99.000



Lara is back! Forse il personaggio più amato dai videogiocatori di tutto il mondo, la splendida brunetta della Eidos è tornata in *Tomb Raider 2*, in cui dovrà esplorare livelli sparsi in tutto il mondo, dalla splendida Venezia ai monasteri tibetani. Oltretutto, questo mese Giochi per il Mio Computer pubblica la soluzione completa di *Tomb Raider 2*, quindi non ci sono più scuse per non partire per l'avventura!

CURSE OF MONKEY ISLAND

Casa: Lucas Arts **Distributore:** CTO **Telefono:** 051/753031 **Prezzo:** 99.000



Senza ombra di dubbio, *Curse of Monkey Island* è una delle avventure più interessanti, divertenti e giocabili che possono albergare nei nostri hard disk in questo inizio d'anno. Dovremo rivestire per la terza volta i panni del più sfortunato e imbranato apprendista pirata della storia dei videogiochi, e aiutarlo a conquistare l'amore della bella Elaine, "insidiata" dal cattivone di turno, LeChuck. Voodoo, battaglie navali, statue d'oro, incontremo tutto questo e molto altro ancora prima di poter coronare i nostri sogni d'amore!

AGE OF EMPIRES

Casa: Microsoft **Distributore:** Microsoft **Telefono:** 02/703921 **Prezzo:** 89.900



Senza ombra di dubbio, *Age of Empires* è uno di quei giochi che quando catturano l'attenzione, ci tengono attaccati al monitor per lunghe sere e notti! Dovremo prendere le redini di uno dei grandi Imperi del passato, dagli Assiri agli Egizi, e condurlo dall'Età della Pietra fino all'invenzione della scrittura, del primo sistema economico basato sul commercio evoluto e del metodo per lavorare il ferro. Naturalmente, non saremo soli, e dovremo vedercela con una moltitudine di Imperi concorrenti.

BLADE RUNNER

Casa: Virgin **Distributore:** Leader **Telefono:** 167/821177 **Prezzo:** L. 99.000



L'avventura ideale per gli amanti della fantascienza: nonostante il film originale sia uscito più di un decennio fa, la Westwood è riuscita ha ricreare un'atmosfera davvero coinvolgente, che ricrea il "feeling" del film di Ridley Scott. Dovremo impersonare un Blade Runner, ovvero uno di quei poliziotti che hanno il compito di rintracciare e eliminare (in gergo, "ritirare") gli androidi che riescono a introfularsi nelle città umane. *Blade Runner* dimostra la propria superiorità anche nei finali: è possibile completare il gioco in più di dieci modi diversi!

LITTLE BIG ADVENTURE 2

Casa: EA **Distributore:** CTO **Telefono:** 051/753133 **Prezzo:** 99.900



In *Little Big Adventure 2* dovremo rivistire i panni di uno degli eroi più tridimensionali e interessanti dei videogiochi, che questa volta dovrà vedersela addirittura con invasori dallo spazio profondo! In questo seguito, la Adeline ha inserito un nuovo sistema grafico in grado di gestire tridimensionalmente gli esterni, e un nuovo sistema di salvataggi, notevolmente migliorato rispetto al primo episodio. Sia i fan del primo *Little Big Adventure* che i giocatori più inesperti troveranno pane per i loro denti in questa incredibile e lunghissima avventura.

MYTH

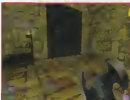
Casa: Eidos **Distributore:** Leader **Telefono:** 167/821177 **Prezzo:** 99.000



La Eidos approda al genere dei giochi di guerra in tempo reale, con un titolo originale e divertente. In *Myth* dovremo affrontare una serie di missioni sempre più difficili organizzate in una campagna contro gli invasori. Ma invece di carri armati e di caccia ultramoderni, utilizzeremo esseri appartenenti a razze fantasy, come arceri Elfi, Nani bombaroli, e via dicendo contro i classici orchi, non-morti, e mostri di tutti i tipi. L'originalità di *Myth* risiede però nel sistema grafico, che consente di ruotare attorno al fulcro dell'azione in un ambiente tridimensionale davvero unico e ben realizato.

HEXEN 2

Casa: Activision **Distributore:** Software & Co **Telefono:** 0332/861133 **Prezzo:** 99.000



I giochi in 3D in prima persona, da *Doom* a *Quake* hanno sempre fatto impazzire il popolo dei videogiocatori: *Hexen 2* non è fortunatamente da meno, e pur sfruttando un sistema grafico già visto, proprio quello di *Quake*, riesce a dare nuova linfa a questo genere inserendo delle componenti da gioco di ruolo: dovremo infatti superare enigmi e puzzle di ogni tipo, a volte anche complessi, prima di poter combattere contro i Quattro Cavalieri dell'Apocalisse e il loro Oscuro Padrone. Una volta finito in un modo, potremo rigiocarlo scegliendo un altro protagonista con differenti abilità e punti di forza.

STANNO ARRIVANDO

Diamo un'occhiata a *Incoming*, lo sparatutto della prossima generazione che sfrutta a fondo le possibilità offerte dai nuovi processori e scehde grafiche.

Una delle caratteristiche più sensazionale dell'ormai imminente *Incoming* è, senza ombra di dubbio, l'aspetto grafico. Le schede accelerate 3D sono state spremute fino in fondo e il risultato è intuibile dalle immagini che appaiono su queste stesse pagine. Ad ogni modo, la riproduzione statica non rende pieno merito al gioco. Per assaporare le eccezionali qualità estetiche di *Incoming* bisogna assolutamente vedere il gioco in movimento. La velocità con cui si susseguono lampi ed esplosioni è sconvolgente. Più di diecimila poligoni al secondo vengono continuamente riprodotti a ben 64.000 colori. E dato che *Incoming* è un gioco d'azione, possiamo assicurare che la sua eccezionale grafica sarà sfruttata fino in fondo!

ALIENI IN VISTA

Siamo nel 2006 e l'intera umanità vive sotto la minaccia di un'invasione aliena.
Verso la fine del ventesimo secolo erano già stati segnalati numerosi avvistamenti di UFO, ma allora le autorità governative non prestarono particolare attenzione a questo genere di testimonianze. Ben presto però, ci si dovette arrendere all'evidenza dei fatti. Gli alieni, che solitamente si limitavano a sorvolare furtivamente i nostri cieli, iniziarono a minacciare le missioni spaziali della NASA. Fu allora promosso un movimento internazionale con il compito di indagare su questi misteriosi oggetti volanti. I fondi che solitamente venivano impiegati per finanziare le missioni spaziali furono quindi incanalati verso nuovi progetti destinati alla difesa del pianeta Terra. Il più importante di questi prevedeva la costruzione del primo centro radar capace di rilevare ogni genere di UFO. Purtroppo, quando il progetto aveva ormai raggiunto la sua fase terminale, gli extraterrestri localizzarono la stazione di rilevamento e si avventarono su di essa per distruggerla. Ai comandi dei più svariati mezzi, toccherà quindi al giocatore proteggere la Terra dall'invasione aliena e ricacciare questi indesiderati ospiti sui rispettivi pianeti.


Ogni esplosione è seguita dalla propagazione di una spettacolare onda d'urto di colore violaceo.


La mimetica del nostro jet è particolarmente adatta alla affascinante ambientazione polare.

GLI SCENARI

SCENARIO N°1



Data: 6 giugno 2009
Località: Kenya, Africa
Obiettivo: Protezione installazioni radar
Gli alieni hanno localizzato il nuovo centro di rilevamento UFO e si stanno dirigendo su di esso per distruggerlo. Fermare la loro avanzata è di vitale importanza per la sopravvivenza dell'intera umanità.

SCENARIO N°2



Data: 8 giugno 2009
Località: Circolo Polare Artico
Obiettivo: Distruzione base aliena
Forze d'assalto terrestri sono sbarcate nei pressi di una base aliena dislocata nel Circolo Polare Artico. È stata stabilita una base temporanea e ormai tutto è pronto per sferrare l'attacco a quella che, molto probabilmente, è l'unica postazione aliena edificata sulla Terra.

SCENARIO N°3



Data: 9 giugno 2009
Località: California, USA
Obiettivo: Protezione lancio Shuttle
Una base aliena è stata localizzata sulla Luna e una flotta di astronavi terrestri è pronta a sferrare l'attacco decisivo. Bisogna quindi difendere le postazioni di lancio da qualsiasi bombardamento nemico.

SCENARIO N°4



Data: 15 giugno 2009
Località: La Luna
Obiettivo: Distruzione base aliena
La base lunare è di gran lunga più grande, di quella trovata nel Circolo Polare Artico. Disponendo di una flotta particolarmente rimaneggiata, dovremo distruggere a tutti i costi, l'annesso portale "transdimensionale" che consente agli alieni di approdare nel nostro Sistema Solare.

DI TUTTO, DI PIÙ

Sarebbe estremamente riduttivo catalogare *Incoming* come un semplice sparatutto. Le mansioni che il giocatore dovrà ricoprire non si limiteranno, infatti, al semplice abbattimento di navicelle aliene. Missioni di soccorso, difesa, attacco, rifornimento e scorta, sono solo alcuni degli incarichi che nelle diverse fasi del gioco potranno essere affidati al giocatore.
La filosofia di gioco presenta dunque numerose sfaccettature, che danno al gioco caratteristiche solitamente riconducibili a generi estremamente diversi. Per molti aspetti, *Incoming* è simile a uno sparatutto, per altri potrebbe essere considerato un simulatore e per altri ancora sembrerebbe un'avventura esplorativa.
Alla fine dei conti, questo titolo vanta un variegato campionario di caratteristiche, che alla lunga, dovrebbe scongiurare l'insorgere di qualsiasi sintomo di monotonia. *Incoming* presenta quattro scenari che, in ordine cronologico, riproducono le spettacolari ambientazioni di Kenya, Circolo Polare Artico, California e le spoglie vallate della Luna. Ogni scenario è suddiviso in dieci fasi: il mancato completamento di una di queste missioni comporta la perdita di una delle tre vite a disposizione. Per passare alla fase successiva bisogna quindi portare a termine tutti i compiti assegnati, salvaguardando sé stessi e gli elementi cruciali della missione. Tra questi ultimi, ve ne sono due che saranno presenti in ogni scenario: il complesso radar (che permette di localizzare le astronavi nemiche), e la zona di rifornimento (che consente di riarmare e riparare il proprio veicolo). Preservare queste strutture va quindi a tutto vantaggio dello stesso giocatore, che ne può così usufruire per rendere più agevole il completamento della missione.

BELLO PERCHÉ VARIO

I diversi scenari saranno riprodotti nelle più svariate condizio-



Siamo nel bel mezzo di un'operazione di soccorso e il nostro elicottero sta recuperando un aereo danneggiato.



Abbiamo appena lanciato un missile. Da notare la spettacolare scia di fumo che viene lasciata da questo tipo di arma.

PRODOTTO DI ORIGINE CONTROLLATA

Incoming è stato sviluppato da quegli stessi autori che, mesi or sono, avevano stupito il mondo intero con Darklight Conflict (recensito su Gmc di giugno '97).
Questo sparatutto tridimensionale, era dotato di un livello grafico che, per quei tempi, era a dir poco fenomenale. Le schede acceleratrici 3D non si erano ancora diffuse, eppure Darklight riusciva a generare effetti di luce estremamente realistici. Le ambientazioni non erano certamente dettagliate come quelle di Incoming, ma alla fine dei fatti, il gioco riusciva a girare fluidamente anche su un misero Pentium a 60 MHz. Insomma, anche se Incoming non è ufficialmente il seguito di alcun gioco, può comunque contare su un predecessore del calibro di Darklight Conflict.



ni ambientali. Potrà quindi capitare di svolgere missioni nel bel mezzo di una fitta nebbia, in una bella giornata di sole o nella penombra di una romantica notte stellata.
Altrettanto varie saranno le armi e i veicoli con cui il giocatore potrà dilettarsi nel corso della sua azione. Pur di fermare l'avanzata delle flotte aliene, saremo infatti chiamati a pilotare ogni genere di mezzo armato. In particolare, potremo trovarci ai comandi di torrette antiaeree, elicotteri d'assalto, aerei Harrier GR7 a decollo verticale, e svariati mezzi di superficie. Ogni veicolo è dotato di uno specifico metodo di controllo, ma di questo parleremo più avanti. Quello che merita un immediato approfondimento è invece l'accuratezza con cui sono stati sviluppati, per ogni veicolo, modelli dinamici estremamente realistici. La riproduzione di mezzi così diversi ha infatti obbligato i programmatori a ricreare per ognuno di essi le forze fisiche che solitamente agiscono nella realtà. Il risultato ottenuto è davvero incredibile; il livello di dettaglio non è infatti eccessivamente "puntiglioso" e consente a ogni giocatore, dal più esperto a quello un po' meno bravo, di ottenere il giusto compromesso tra realismo e facilità di controllo. L'utilizzo di mezzi così diversi permette la convivenza di modalità di gioco altrettanto varie. Difendere una base alleata manovrando una torretta antiaerea piuttosto che un aereo, un elicottero o un veicolo di terra, richiede una diversa strategia che consenta di sfruttare pienamente le specifiche potenzialità del mezzo impiegato.
L'arsenale a disposizione è altrettanto vasto. Vi sono armi primarie e secondarie. Le prime sono illimitate e, a seconda del mezzo utilizzato, possono disporre del puntamento automatico. Le armi secondarie, pur essendo sensibilmente più devastanti di quelle primarie, hanno invece le munizioni contate e una velocità di caricamento relativamente bassa. Come già accennato in precedenza, è comunque possibile riarmare il proprio veicolo nelle apposite zone di rifornimento.
Le ambientazioni tridimensionali sono illuminate in tempo reale da più fonti di luce e ogni esplosione configura al paesaggio circostante le più svariate tonalità di colore. Inoltre, effetti di rifrazione ottica e abbagliamento, rendono il tutto ancor più affascinante. Ad essere un po' pignoli, le colorazioni sono forse un po' troppo sgargianti, ma alla fine dei conti è proprio questo aspetto che rende *Incoming* così spettacolare. Insomma, su PC non si era mai visto nulla di simile.

AI LIMITI DELLA TECNOLOGIA

Non è assolutamente un caso che la Intel abbia deciso di utilizzare questo videogioco per mostrare le potenzialità multimediali dei suoi ultimi processori.
Ad ogni modo, non spaventiamoci inutilmente, per far girare *Incoming* sul proprio computer, basta un "semplice" Pentium 166 dotato di scheda acceleratrice 3D. In particolare, quest'ultima riveste una notevole importanza e, in questo caso, la migliore scelta non può che ricadere sulle schede basate su 3Dfx.
È infatti grazie a questa portentosa scheda che il gioco può permettersi un'ottima fluidità anche sui sistemi più datati. Inoltre, per permettere ai computer meno potenti di fare la loro bella figura, è pur sempre possibile ridurre il livello di dettaglio e disattivare la gestione delle luci in tempo reale.
Incoming è comunque già pronto a sfruttare le potenzialità delle tecnologie più recenti.
Sarà quindi bene accetta l'accoppiata AGP/Pentium II, e ogni altra diavoleria disponibile sul mercato nel prossimo futuro.



Uno dei tanti esempi di distruzione totale che *Incoming* è capace di offrire.



I missili e i raggi laser sparati dal nostro aereo faranno assumere al paesaggio circostante, sfumature variopinte ed estremamente spettacolari.

LE ARMI PRINCIPALI


LASER LEGGERO


LASER MEDIO


LASER PESANTE


TURBO LASER


FUCILE LEGGERO AL PLASMA


FUCILE PESANTE AL PLASMA

LE ARMISECONDARIE


MISSILE ARIA-ARIA


MISSILE ARIA-TERRA


RAZZO LEGGERO


RAZZO PESANTE


ARMA ALIENA


SCHIUMOGENO



POCHI TASTI, TANTO DIVERTIMENTO

Il metodo di controllo è semplice e immediato: ogni comando può essere personalizzato a piacere e assegnato a qualsiasi pulsante di tastiera, joypad o joystick.
Come già detto in precedenza, *Incoming* ci pone ai comandi di diversi tipi di mezzi; il sistema di controllo, quindi, cambia leggermente tra le varie fasi di ciascuno scenario a seconda del veicolo utilizzato. In definitiva, dovremo barcamenarci tra quattro diverse combinazioni di tasti: una per i mezzi di superficie, una per l'elicottero, un'altra per l'aereo e infine un'altra ancora per la torretta antiaerea.
Tuttavia, il controllo è molto intuitivo ed estremamente semplificato.
L'interfaccia è altrettanto immediata, le informazioni sono poche ma buone, e vengono continuamente rappresentate in sovrimpressione alla visuale di gioco.
Nella zona bassa dello schermo è visualizzato il radar, in alto troviamo invece una specie di bussola che indica la rotta da seguire e, alle due estremità, vi sono altrettanti altimetri (uno indica l'altezza relativa mentre l'altro segnala quella assoluta). Sono poi indicate le armi selezionate, il livello dei danni, il punteggio corrente e il numero di vite rimaste. Durante le missioni potranno poi comparire altre informazioni a seconda della situazione in cui ci si trova e del mezzo utilizzato.
Da quanto abbiamo potuto osservare, la giocabilità dovrebbe quindi essere particolarmente soddisfacente.
Stando alle dichiarazioni dei programmatori, nella versione finale del gioco sarà inoltre possibile giocare con altre persone, in rete locale (LAN) o su Internet. In particolare, si potrà optare tra due modalità: "deathmatch" (ovvero "tutti contro tutti") oppure "cooperative" (in cui si deve collaborare con gli altri giocatori per raggiungere un fine comune).
Anche per quanto riguarda la longevità del gioco, *Incoming* dovrebbe poggiare su solide basi: saranno infatti disponibili ben quarantadue missioni e tre livelli di difficoltà.
Insomma, ora non ci rimane che attendere pazientemente l'uscita ufficiale del gioco che, ormai, dovrebbe avvenire a breve.

Gmc



Giochiamo ai primi due livelli di *Incoming* con il demo contenuto sul nostro CD-ROM.



MASSIMO DIVERTIMENTO

È ormai alle porte *M.A.X. 2*, il seguito di uno dei giochi strategici più acclamati della scorsa annata.

Il primo episodio di *M.A.X.* fece la sua comparsa nella primavera del '97. Alcune riviste specializzate non gli offrirono certo un'accoglienza calorosa; eppure, in poco tempo, questa simulazione strategica, seppe guadagnarsi la fiducia e soprattutto l'apprezzamento di una vasta schiera di giocatori. Il tiepido benvenuto dato dai media, ha in fondo le sue ragioni. Innanzitutto, era un periodo in cui spopolava *Red Alert* (il seguito di *Command & Conquer*, per intenderci) gioco di guerra dallo spiccato senso dinamico, fondato sulla gestione in tempo reale di avvincenti scontri bellici. Era dunque inevitabile che un titolo di tale spessore, diventasse il nuovo punto di riferimento per tutti i videogiochi strategici. All'[illegible] di *M.A.X.* i canoni per le simulazioni di guerra rispecchiavano quindi la filosofia di [illegible] [illegible], in un [illegible] [illegible]rato, *M.A.X.* [illegible] e severamente [illegible]. La realtà era però ben [illegible] [illegible] titoli, infatti rispo[illegible] [illegible]fie di gioco d[illegible] [illegible]te e confrontarli [illegible], non era assolu[illegible] proponibile. Tale differenza nasceva dal semplice fatto che *M.A.X.* mirava a coinvolgere il giocatore, non tanto con la frenesia tipica di un combattimento in tempo reale, quanto con una impostazione decisamente più tattica che solo un gioco a turni poteva far assaporare in tutta la sua complessità. Bisogna infatti dire che questo titolo, pur offrendo la possibilità di giocare anche in tempo reale, riusciva a dare il meglio di se quando i diversi contendenti si sfidavano in modalità "differita". Giocando a turni, infatti, le mosse dei diversi schieramenti non si sovrapponevano caoticamente ed era quindi [illegible]bile elaborare strategie particolarmente complesse. Insomma, anche se *M.A.X.* non era frenetico quanto *Red Alert*, riusciva comunque a mandare fuorigiri l'apparato celebrale di chiunque provasse a giocarci.

Le prime soddisfazioni giungevano, infatti, solo dopo un lungo periodo di praticantato che spesso finiva con lo scoraggiare molti giocatori alle prime armi. Ad ogni modo non è il caso di disperare: l'imminente uscita di *M.A.X. 2* dovrebbe porre rimedio a questo genere di pecche, lanciando dei



Durante gli scontri più impegnativi le diverse unità potranno reagire diversamente ai nostri ordini. Ad esempio se a un plotone sono rimasti solo pochi sgoccioli di energia potrebbe farsi prendere da vere e proprie crisi di panico.

UNO SVILUPPO SENZA FINE

L'evoluzione delle proprie potenzialità è strettamente correlata ai seguenti fattori:

- **I CLAN**: In *M.A.X. 2* è possibile scegliere tra otto diversi clan. Ognuno di questi ha caratteristiche ben specifiche che di fatto, ne condizionano il successivo sviluppo. All'inizio del gioco bisogna dunque scegliere la fazione che meglio si adatta al proprio stile di combattimento.
- **LE RISORSE NATURALI**: La più importante risorsa fornitaci da Madre Natura è senz'altro rappresentata dai giacimenti d'oro (potrebbe sembrare un po' riduttivo ma nel gioco è così). Questo minerale può essere infatti investito per migliorare le qualità di uno specifico genere di veicolo. A tal proposito è infatti possibile intervenire su diversi fattori tra cui velocità, potenza, raggio di fuoco, capacità difensiva e area di scansione.
- **LA RICERCA**: Le migliorie raggiunte con la ricerca scientifico influiscono anch'esse su tali parametri ma, a differenza degli investimenti aurei, interessano ogni genere di veicolo.
- **L'ESPERIENZA**: tutte le unità aliene e gran parte di quelle umane, incrementano le loro potenzialità all'aumentare dell'esperienza. Le truppe impiegate più frequentemente saranno quindi avvantaggiate rispetto alle matricole. L'unico problema è che è veramente raro riuscire a invecchiare in guerra.

DETTO, FATTO!

Alle unità di combattimento è possibile far assumere diversi tipi di atteggiamento:

- **SENTINELLA**: In questa modalità, l'unità di combattimento spara automaticamente ad ogni nemico che non rispetta la distanza di sicurezza.
- **SENTINELLA IN ALLERTA**: Con tale comando si induce una sentinella a colpire automaticamente ogni nemico che rientri nella sua portata visiva.
- **SCORTA**: Questo ordine permette di impiegare alcune pattuglie per scortare altre unità militari.
- **TROVA & DISTRUGGI**: Una volta ricevuto questo comando, l'unità militare si getta alla ricerca di qualche nemico da eliminare, vagando per tutta la mappa o entro un'area predeterminata.

[illegible]

[illegible]ORIE D'ALTRI MONDI

[illegible]bientazione riprende in [illegible] scenario che era già stato d[illegible] [illegible]to nel primo episodio. [illegible] la vicenda si svolge, in un [illegible] dalle prospettive a dir [illegible] catastrofiche per tutta la [illegible]e umana. Il pianeta Terra era [illegible] ridotto a un ammasso di [illegible] tossici, e ogni forma di vita [illegible]lo abitava, rischiava l'estin[illegible] per via delle micidiali [illegible]misce[illegible] [illegible]vano l'atm[illegible]a.
[illegible]grazione su un [illegible]neta [illegible] dunque diventata l'[illegible] soluzione per evitare l'estinzione della specie umana, ma purtroppo, le tecnologie sviluppate fino a quel momento, non consentivano ancora l'evacuazione della Terra.
Le popolazioni aliene, colsero allora l'occasione per aiutare i loro amati cugini terrestri.
Ben presto, ci si accorse però, che, al di fuori dal sistema solare, la solidarietà non era un atteggia[illegible]rticolarmente in voga. [illegible]accordo che prevedeva l'assegnazione ai terrestri di un pianeta tutto nuovo, era, infatti, accompagnata dalla tipica clausola truffaldina (scritta microscopicamente alla fine del contratto) in cui di fatto veniva sancito il libero sfruttamento della specie umana, da parte di tutte le popolazioni aliene.
Questa manodopera gratuita, faceva particolarmente comodo agli extraterrestri; da qualche tempo, era infatti emersa l'impellente necessità di sostituire in qualche modo gli inefficienti eserciti robotizzati.
Gli alieni, infatti, non gradivano partecipare in prima persona alle loro cruente battaglie galattiche e quindi preferivano affidarsi a mercenari, o comunque, a qualcuno che, volente o nolente, mettesse a disposizione dell'Impero la [illegible]pria vita. [illegible] popolazione terrestre, per sua sfortuna, rientrava in quest'ultima categoria, ed era quindi stata spartita in diverse fazioni pronte a fronteggiarsi per stabilire i nuovi assetti territoriali dei diversi stati alieni.
Ogni esercito era comandato da un generale M.A.X. (acronimo *di Mechanized Assault & Exploration*), ovvero, un essere umano a cui erano state innestate protesi celebrali, che permettevano di migliorare sensibilmente le capacità dell'individuo e, soprattutto, di tenere soggiogata al volere degli extraterrestri l'intera umanità. Ai terrestri veniva inoltre precluso ogni accesso alle tecnologie più avanzate, per permettere a marziani e simili, di tenere sotto controllo ogni sentimento rivoluzionario.
Nel primo episodio, il giocatore veniva dunque proiettato in que-



Le acque sono state animate egregiamente. È infatti possibile osservare il movimento delle onde.



Le mappe sono di qualità fotografica, non a caso, l'editor incluso permette di inserire fotografie reali e usarle come nuovi scenari.









SOTTO A CHI TOCCA

M.A.X. 2 potrà essere giocato in tre diverse modalità:

- **IN TEMPO REALE**: Questo è lo standard delle simulazioni strategiche. Comporta un'azione di gioco veloce e frenetica in cui ogni giocatore muove insieme agli altri. Non ci sono limiti di tempo, semplicemente chi non muove viene travolto dalle mosse altrui.
- **A TURNI**: La modalità preferita dai veri strateghi. Ogni giocatore per muovere deve aspettare il proprio turno. Solitamente viene adottato un limite di tempo entro cui operare.
- **SIMULTANEAMENTE**: Questa è una via di mezzo tra le due precedenti modalità. Permette di giocare a turni, ma ognuno muove contemporaneamente agli altri contendenti. Si passa al turno successivo quando tutti hanno completato le proprie mosse o quando scade il limite di tempo.

sta strana dimensione [illegible]porale; nei panni di un generale M.A.X., doveva combattere per conto di una fazione aliena e sviluppare di nascosto una tecnologia che gli permettesse di liberare i terrestri da questa ignobile tirannia.

Dopo lunghe battaglie si riuscì a reintegrare la razza umana nella confederazione interplanetaria e finalmente tutti vissero felici e contenti... Ma non per molto!

[illegible] ioni [illegible]sive, [illegible] manipolo di dissiden[illegible] risvegliata una [illegible] civiltà, della cui esistenza non sapevano nulla, neppure gli stessi alieni della confederazione. In questa pericolosa situazione, il già fragile assetto politico interplanetario, rischiava di venire definitivamente travolto dall'entrata in scena di queste temibili creature. In *M.A.X. 2* il giocatore dovrà quindi vedersela



[illegible] la[illegible]rie [illegible] minaccia [illegible] upperà dunque [illegible]e (per un tot[illegible] [illegible]ioni) a cui si a[illegible] ventiquattro [illegible]. Insomma, se [illegible]ca non è un'opinione, ci [illegible] ben sessanta missioni; [illegible] molte se si considera che, [illegible] di M.A.X. 2, è presente un editor che permette di creare mappe e scenari totalmente personalizzati o del tutto casuali.

Da menzionare, inoltre, la possibilità di scontrarsi contro altri giocatori umani, sia sullo stesso computer che in rete locale o via Internet. In tale modalità sarà inoltre possibile stringere alleanze con altre fazioni permettendo, tra le altre cose, di condividere con altri, risorse energetiche e informazioni radar.

SBAGLIANDO SI IMPARA

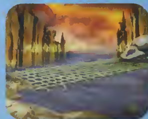
Il primo episodio di M.A.X. era stato penalizzato da un'eccessiva difficoltà dei primi livelli che, di fatto, non consentiva al giocatore un ambientamento sufficientemente graduale [illegible] M.A.X. 2 questo genere di proble

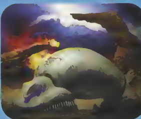
[illegible] as[illegible] de[illegible] an[illegible] Tra [illegible] api[illegible] veicolo [illegible] loce [illegible] mente sotto [illegible] Anche qu[illegible] risolt[illegible] con [illegible] gioc[illegible]i [illegible] proprie [illegible] de[illegible] a s[illegible]

A t[illegible] l p[illegible] bile sele[illegible]ion[illegible] co d[illegible] e [illegible] le [illegible]tre [illegible]à [illegible]

CONTROLLO TOTALE

[illegible]a [illegible]ta ac[illegible]ita [illegible]a [illegible]fidenza con [illegible]ter[illegible]a [illegible]a d[illegible]

















DETTO, FATTO!

Alle unità di combattimento è possibile far assumere diversi tipi di atteggiamento:

- **SENTINELLA**: In questa modalità, l'unità di combattimento spara automaticamente ad ogni nemico che non rispetta la distanza di sicurezza.
- **SENTINELLA IN ALLERTA**: Con tale comando si induce una sentinella a colpire automaticamente ogni nemico che rientri nella sua portata visiva.
- **SCORTA**: Questo ordine permette di impiegare alcune pattuglie per scortare altre unità militari.
- **TROVA & DISTRUGGI**: Una volta ricevuto questo comando, l'unità militare si getta alla ricerca di qualche nemico da eliminare, vagando per tutta la mappa o entro un'area predeterminata.

[illegible] si è [illegible] ta [illegible] tà di [illegible] re una [illegible] a parte dello [illegible] o, a [illegible] trasmesse da telecamere [illegible] ionate dal giocatore in zone [illegible] giche. In questo modo è [illegible] ile gestire ottimamente le [illegible] truppe, anche quando [illegible] si trovano sparse su terri- [illegible] lto estesi. Se tutto ciò non [illegible] se [illegible] e [illegible] che [illegible] iprodurre [illegible] di battag [illegible] cinquanta [illegible] scale di grandezza.

Questo gioco, inoltre, non si accontenta di rappresentare bidimensionale il campo di battaglia, ma permette di ruotarlo liberamente in 3D. Da citare infine uno spettacolare effetto grafico che trasforma lo schermo in una superficie liquida; quando infatti si cliccherà con il mouse su di esso, si propagheranno delle onde concentriche particolarmente realistiche.

Insomma, se un grande gioco si caratterizza per la cura dei minimi dettagli, allora M.A.X. 2 ha tutte le carte in regola per diventare un best-seller.

Gmc



MAX 2 **permette di condurre attacchi via cielo, mare e terra.**



L'attuale aspetto grafico del gioco, è il risultato di un lungo lavoro artistico.

• CASA: Electronic Arts • SVILUPPATORE: Origin • INTERNET: http://www.wingcommanderprophecy.com
• DISTRIBUTORE: C.T.O. • TELEFONO: 051/753133 • PREZZO: L. 99.900

La profezia dei Kilrathi



La fortunata saga di *Wing Commander* giunge al suo quinto, e probabilmente più glorioso, capitolo. I nemici, stavolta, non sono i Kilrathi, ma una razza di alieni insettoidi molto più mortali e terrificanti!

NEL CD

All'interno del CD-ROM troveremo il demo di *Wing Commander Prophecy*, in cui potremo affrontare una serie di missioni inedite, ovvero non incluse nella versione in vendita.

Nella prima era, quando il dominio dei Kilrathi era ancora ai suoi albori, Sivar stesso apparve alla prima profetessa di Kilrah. Le sue parole sono state scritte dalla profetessa in un tomo antichissimo che è conosciuto come il "Libro di Sivar". In quell'occasione, Sivar profetizzò la caduta dei Kilrathi e l'avvento dell'era del Kn'thrak, l'oscurità, la morte. Quella che per secoli è stata considerata una leggenda, ora si è avverata. Proprio nel sistema Kilrah, improvvisamente, appare un cancello dimensionale da cui emerge una flotta di astronavi aliene sconosciute. In breve tempo, l'intera flotta di Kilrathi viene distrutta, senza lasciare quasi alcuna traccia.

PRONTI ALLA PUGNA

Nel frattempo, noi, nei panni del Tenente di Seconda Classe Lance Casey, figli del famoso Maggiore Michael "Iceman" Casey, arriviamo (con un tempismo eccezionale, dopo anni dalla fine delle ostilità con i Kilrathi) sull'incrociatore della Confederazione TCS Midway, insieme al nostro amico dell'Accademia "Maestro". Non facciamo a tempo a conoscere nemmeno metà dei piloti che ci accompagneranno nelle nostre missioni che arriva il segnale di soccorso della flotta Kilrathi e dobbiamo già metterci in viaggio per scoprire cosa sia successo. In poco tempo, ci rendiamo conto che quello che stiamo affrontando non è il solito gruppo di pirati spaziali o di "gatti" rinnegati (così i Kilrathi vengono chiamati "dispregiativamente" dai piloti della Confederazione), ma un nuovo nemico, più agguerrito e determinato di qualunque altro mai incontrato prima d'ora.

Con una serie di missioni sempre più addentro al territorio occupato dagli alieni (mostri che sembrano un osceno incrocio tra insetti e molluschi acquatici), fino a giungere al sistema Kilrah stesso, dobbiamo cogliere qualunque indizio possa essere utile alla sezione Scientifica e Tattica della Midway per approntare una tem-

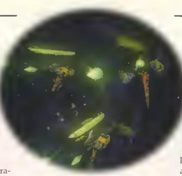


La Pelican è una nave alleata che potrebbe essere attaccata da un momento all'altro da uno squadrone di caccia Kilrathi. Ci troviamo, in effetti, all'interno del simulatore, ma l'interfaccia grafica è la stessa, quindi è difficile accorgersene!



Le sequenze di intermezzo, oltre a essere realizzate davvero in maniera eccellente, ci consentono di scoprire cosa sta succendo a bordo della nostra nave, come è andata la nostra missione, e se stiamo o meno riuscendo a sconfiggere gli alieni.

pestiva difesa dei territori della Confederazione e, inoltre, prestare soccorso ai Kilrathi sopravvissuti (che potranno a loro volta aiutarci in alcune missioni): un compito che non fa certo impazzire i veterani della precedente guerra, abituati come sono a considerare i "gatti" degli acerrimi nemici. Intanto, gli alieni lavorano freneticamente per terminare la realizzazione del cancello dimensionale, che dovrà essere, necessariamente, il nostro ultimo obiettivo, prima di poterci dire vincitori almeno di questa prima parte della guerra.



UNA NUOVA MINACCIA ALL'ORIZZONTE

Questa, in poche parole, la trama che sta alla base di *Wing Commander Prophecy*, quinto capitolo della fortunata saga fantascientifica della Origin, che vede il giocatore nei panni di un nuovo personaggio e Mark Hammill sempre nei panni del Commodoro Blair, veterano della guerra contro i Kilrathi e intimo amico di nostro padre. Chi ha già affrontato i "gatti" in un precedente capitolo di questa saga si troverà senza alcun dubbio a suo agio anche qui, dato che l'interfaccia di gioco e, in generale, le meccaniche che svolgono lentamente la trama, vero motore portante delle varie missioni, sono molto simili. Ma vediamo nel dettaglio i vari ambienti della nave e le varie funzioni a cui sono preposti.

La sala che vedremo senza dubbio più spesso e per la maggior parte del tempo è la "sala ricreazione", una sorta di "bar" dotato anche di alcune apparecchiature estremamente sofisticate e utili per il raggiungimento dei nostri scopi. In questa sala, infatti, troveremo il simulatore, che ci consentirà di familiarizzare con tutti i tipi di caccia e di bombardieri a bordo della Midway, nonché di fare un po' di esperienza di volo contro alcuni modelli di caccia Kilrathi.

Nella parete di fronte a noi, invece, troviamo due schermi: la "killboard" (una statistica degli abbattimenti fatti dai vari piloti: è molto importante rimanere in testa alla classifica per essere un vero asso!) e uno schermo tecnico che ci mostra tutti i mezzi della Confederazione con statistiche complete.

Ma la parte forse più importante della "ready room" è costituita dai vari filmati che potremo attivare cliccando sui personaggi di volta in volta presenti. Questo consentirà lo sviluppo della trama e ci fornirà delle preziosissime informazioni.

Uscendo dalla sala di ricreazione, cliccando sulla porta che si trova sulla parete a destra, entreremo nella sala operativa che contiene gli armadietti dei vari piloti.

Qui potremo salvare o ricaricare

BLAIR IN ITALIANO

La versione di Wing Commander *Prophecy* che troveremo nei negozi comprenderà i sottotitoli in italiano. In questo modo, i non anglofoni potranno attivare i sottotitoli e apprezzare i dialoghi dei filmati e delle missioni senza bisogno di un dizionario fonetico!









Finalmente in volo! Bloccato nei nostri radar e nei sistemi di puntamento c'è il terribile portale dimensionale alieno, che dev'essere chiuso prima che il grosso della flotta nemica ci raggiunga nel sistema di Kilrah.

LE ASTRONAVI

In *Wing Commander Prophecy* avremo a nostra disposizione ben sette modelli diversi di astrocaccia e bombardieri, in grado di compiere qualunque missione . Sempre che il pilota sia all'altezza di combattere e duellare nelle profondità spaziali con caccia sempre più veloci e potenti!

F-106a Piranha Scout
Classificazione Caccia scout leggero
Lunghezza: 12,5 m
Massa 12.000 kg
Velocità massima· 500 kps
Postbruciatori: 1 400 kps
Armatura: 250/200/220/220
Scudi· 210/210
Produzione Douglas Aerospace
Note Esclusiva della stormo dei Diamondback Una dei caccia più veloci con un armamento leggera e uno basso dotazione di missili. Ottimo per ricognizioni e brevi impegni con il nemico.



F/A-105a Tigershark M/R
Classificazione: Caccia multiruolo
Lunghezza· 13,66 m
Massa: 14 000 kg
Velocità massima: 480 kps
Postbruciatori: 1.200 kps
Armatura: 260/220/230/230
Scudi: 230/230
Produzione: Douglas Aerospace
Note Caccia multiuso utilizzato principalmente per missioni di ricognizione a lungo raggio e per pattugliamento Armamento più pesante rispetto al Piranha



F-108a Panther SS Class 8
Classificazione· Caccia di superiorità spaziale
Lunghezza· 15,33 m
Massa: 16.000 kg
Velocità massima 450 kps
Postbruciatori. 1.300 kps
Armatura: 280/240/260/260
Scudi· 250/250
Produzione· Douglas Aerospace
Note Particolarmente versatile e utile per missioni di vario genere Letole nell'armamento e relativamente resistente per armatura e dotazione di scudi di energia



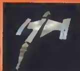
F-110a Wasp Interceptor
Classificazione Intercettore
Lunghezza: 11,66 m
Massa: 18.000 kg
Velocità massima· 480 kps
Postbruciatori 1.400 kps
Armatura: 260/220/240/240
Scudi: 260/260
Produzione· Douglas Aerospace
Note. Ottimo per combattimenti a corto raggio contro altri bombardieri o intercettori a medio e corto raggio. Dotato di pesante armamento e di una buona protezione di scudi e di armatura.



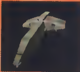
TB-81a Shrike Class B
Classificazione Torpediniere/bombardiere
Lunghezza: 28 m
Massa: 18 000 kg
Velocità massima: 360 kps
Postbruciatori· 820 kps
Armatura· 310/340/325/325
Scudi· 300/280
Produzione Douglas Aerospace
Note· Bombardiere d'elite dello squadrone "Block Widow" Abbastonza dura da abbattere e pesantemente armato da distruggere uno qualsiasi nave di grandi dimensioni nemica



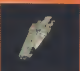
F-109a Vampire SS Class A
Classificazione Caccia di superiorità spaziale
Lunghezza 18,33 m
Massa. 17 000 kg
Velocità massima· 530 kps
Postbruciatori 1 500 kps
Armatura 320/320/320/320
Scudi 320/260
Produzione Douglas Aerospace
Note Il più pesante caccia della Confederazione del Commonwealth I motori, completamente mobili, permettono una grande manovrabilità Probabilmente il mezzo più versatile e affidabile della flotta



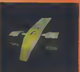
TB-80b Devastator Class A
Classificazione: Torpediniere/bombardiere
Lunghezza· 36 m
Massa 23 000 kg
Velocità massima: 416 kps
Postbruciatori: 780 kps
Armatura· 400/400/360/360
Scudi· 450/450
Produzione Douglas Aerospace
Note Il bombardiere più pesantemente armato e corazzato della Confederazione È il mezzo più adatto per l'attacco contro navi di grandi dimensioni a media e lungo raggio o per missioni difensive



TS-10 Hercules Marine LC
Classificazione. Shuttle dei Marine
Lunghezza 65 m
Massa 88 000 kg
Velocità massima 280 kps
Postbruciatori Nessuno
Armatura 180/130/155/155
Scudi 500/300
Produzione Douglas Aeraspace
Note Dotato di blocchi di inserziane universali per far scendere i Marine in qualunque altra nave o stazione spaziale



SAR-21 Condor Refueler
Classificazione Shuttle di rifornimenta
Lunghezza: 48 m
Massa. 62 000 kg
Velocità massima 250 kps
Postbruciatori 600 kps
Armatura 100/150/125/125
Scudi 1 000/1 500
Produzione McCall Engineering
Note Permette il rifornimento di carburante in volo grazie a un sistema di guida laser e o un equipaggio addestrato.



SAR-23 Condor Rescue
Classificazione Shuttle per ricerca e recupero
Lunghezza 48 m
Massa· 60.000 kg
Velocità massima. 250 kps
Postbruciatori 600 kps
Armaturo 100/150/125/125
Scudi 1 000/1 500
Produzione McCall Engineering
Note La tecnologia stealth e i sensori a lungo raggio permettono a questa nave di localizzare e recuperare le capsule di salvataggio dei piloti eventualmente eiettate nel corso del combattimento



PERSONAGGI E INTERPRETI

Wing Commander Prophecy presenta un gran numero di filmati di intermezzo tra una missione e l'altra. Diamo un'occhiata ai personaggi con cui dovremo avere a che fare...



Lance Casey – Il nostro alter-ego all'interno del gioco, figlio del famoso Michael Casey, eroe della guerra contro i Kilrathi che volava al fianco di Blair stesso. Potremo scegliere il nostro nome di battaglia, che diventerà automaticamente anche il nome di battaglia di Casey, ovviamente.



Maestro – Il nostro compagno di mille avventure, uscito dall'Accademia della Confederazione insieme a noi e pronto a guardarci le spalle in ogni situazione. Ha un debole per gli alcolici, ma è fondamentalmente un bravo ragazzo.



Stiletto – Il nostro capo-squadriglia durante le prime missioni. Una ragazza molto carina (e molto tosta) che imparerà ad apprezzare il nostro stile, con un po' di tempo e di pazienza.



Hawk – Un vecchio veterano della guerra contro i Kilrathi, che non ha superato ancora l'odio profondo nei confronti dei "gatti" che ha sviluppato durante quei durissimi e cruentissimi scontri. Attenzione: questo odio potrebbe portare a dei guai, prima o poi!



Maniac – Eccolo qui, non poteva mancare, il bullo della situazione. All'inizio farà un po' l'imbecille con Casey, ma anche lui sarà costretto a imparare a rispettarlo! D'altronde, siamo o non siamo i figli del grande Iceman?



Zero – Questo omone grande e grosso è il figlio di un importante scienziato e sa molte cose che potranno tornarci utili. Ci farà fare un "tour" della Midway e ci spiegherà il funzionamento dei vari apparecchi.



Dallas – Un vero mercenario, Dallas è qui soltanto per il denaro e si lamenta perché qualcuno gli spara addosso durante le missioni. Dovrà superare queste sue paure perché in una situazione estrema dobbiamo poter contare su di tutti!



Blair – E, finalmente, ecco il Commodoro Blair, il grande eroe, salvatore della Confederazione e combattente della guerra contro i Kilrathi. Un uomo tutto d'un pezzo che ci prenderà sotto la sua ala protettrice.



Comandante dei gruppi di volo – Carina, vero? È senza dubbio l'ufficiale di staff a cui dovremo fare riferimento più spesso, dato che sarà sempre presente nella sala del briefing per spiegarci, di volta in volta, le varie missioni.



Capitano della Midway – Non si vede molto spesso (d'altronde si sa, i capitani sono gente impegnata), ma quando parla tutti stanno zitti ad ascoltarlo. È un'autorità e comanda direttamente la nave su cui siamo imbarcati.



Ufficiale Tattico – È colui che elabora le missioni che vediamo comparire sul nostro ICIS. È l'ultima persona di bordo che vediamo sui nostri schermi quando siamo in volo, e la prima che compare quando stiamo tornando a casa.



Ufficiale Tecnico – Un'altra bella ragazza (se anche l'esercito fosse così...) che si occupa delle riparazioni ai vari caccia. Ci rimprovererà duramente se torniamo con un'astronave un po' malridotta dai colpi nemici, ma in fondo è uno zuccherino.



Ufficiale Scientifico Aurora Finley – Beh, non c'è che dire, il fascino si spreca a bordo della Midway. Questa donna, poi, in particolare, sembra avere un debole per Casey. I suoi studi saranno determinanti per la realizzazione di una nuova arma definitiva.



Questa schermata ci permetterà di controllare le vostre prestazioni in ogni singola missione. Potremo ripetere quelle segnate in rosso (non riuscite) e modificare l'andamento della campagna militare.



Il nostro caccia sta incrociando a brevissima distanza degli intercettori alieni. Si possono notare le forme vagamente "zooformi" della tecnologia degli insettoidi. Un paio di missili, comunque, e verranno ridotti in incandescenti macerie spaziali.



le nostre partite e accedere a un menu che ci elenca tutte le missioni che abbiamo compiuto con un punteggio in percentuale che ci mostra il nostro successo. In questo modo potremo cercare di riprovare le missioni andate storte e migliorare il nostro punteggio globale nonché la nostra fama all'interno dell'astronave! Da qui potremo accedere direttamente al vero nodo nevralgico della Midway, la sala del briefing, dove il "Commander Air Group" ci introdurrà a ogni singola missione, che vedremo poi spiegata nel dettaglio sul nostro computer personale, l'Integrated Combat Information System o, più brevemente, ICIS.

INDOSSIAMO IL CASCO

Dopo aver osservato le navi in grafica vettoriale che ci mostrano gli obiettivi della missione, saremo pronti a partire. Ed ecco che comincia il vero gioco, e anche il vero spettacolo.

A patto che all'interno del nostro PC abbiamo una scheda grafica acceleratrice 3Dfx, potremo goderci il massimo livello di dettaglio e di effetti speciali, che faranno assomigliare le nostre battaglie, guidate da un semplice joystick, alle sequenze di un vero film di fantascienza, con esplosioni spettacolari, un livello di dettaglio grafico mai visto per quanto riguarda le astronavi e gli altri oggetti, in grado di far impallidire *X-Wing Vs TIE-Fighter*, una colonna sonora e degli effetti audio degni di una produzione cinematografica e, soprattutto, un sistema di controllo semplice e intelligente, con pochi tasti chiave che permettono di compiere qualunque missione senza perdersi nel labirinto della tastiera.

Il sistema di intelligenza artificiale dei nemici, poi, è molto ben congegnato, dato che possiamo scegliere tra molteplici livelli di difficoltà che lo influenzano direttamente.

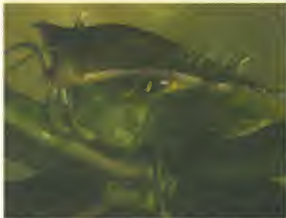
Se vogliamo cominciare la nostra carriera come "rookie" (cioè un pivellino), con un po' di



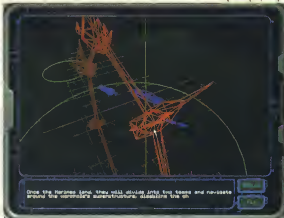
Una suggestiva veduta della nostra nave ammiraglia, la TCS Midway, un potente incrociatore della Confederazione dalla quale partiremo all'inizio di ogni missione con il nostro amato caccia.



Il gran finale. Dovremo sudare le proverbiali sette camicie prima di arrivare a gustarci questa sequenza di "fine gioco". A seconda del livello di difficoltà e del nostro punteggio effettivo, i risultati della campagna possono cambiare notevolmente.



Il Commodoro Blair si ritrova faccia a faccia con un soldato alieno. Chi si ricorda i mostri di *Independence Day*? Beh, al confronto facevano ridere!



Ecco l'ICIS, il nostro computer personale di briefing che ci mostrerà, missione dopo missione, i dettagli riguardanti il nostro squadrone di caccia e i duri compiti che ci aspettano.

pazienza potremo finire la maggior parte delle missioni, ma se selezioniamo "ace" (asso) dovremo proprio mettercela tutta, perché i piloti nemici cominceranno a volare come se avessero il diavolo alle calcagna e come se fossero nati già con indosso il casco e la tuta di volo. Un vero spasso.

UN REALISMO ASSOLUTO

Abbiamo fallito una missione? Non siamo riusciti a portarla a termine secondo gli obiettivi? Nessun problema: a patto che questo problema non si ripeta troppo spesso, il gioco non ci impedisce affatto di andare avanti con la trama e con le missioni successive.

Anzi, se non riusciamo a portare a termine una missione chiave, la trama effettivamente cambia, proponendoci missioni diverse da quelle che avremmo fatto se fossimo riusciti nel nostro intento al primo tentativo.

In questo modo è veramente difficile sentirsi frustrati, anche di fronte a una missione particolarmente delicata, anche se, naturalmente, esiste sempre la possibilità di essere uccisi durante un'azione o di essere costretti a "eiettarsi" dall'astronave per essere recuperati in seguito (recuperati, si spera, da una nave della Confederazione!).



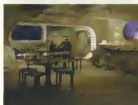
Nel complesso, *Wing Commander Prophecy* è un "must" per chiunque abbia amato i simulatori spaziali LucasArts o i precedenti capitoli di *Wing Commander*, poiché riunisce in sé i migliori elementi delle due saghe con grande intelligenza: non si tratta più di osservare lunghi filmati come osservatori passivi e di fare una missione o due quasi uguali le une alle altre: in questo caso ogni singolo spezzone di filmato è stato inserito con saggezza e mai gratuitamente, e le missioni sono veramente tante (oltre venticinque) e diverse, e necessitano di abilità, rapidità, destrezza e intelligenza da parte nostra.

Abbiamo obiettivamente trovato difficile riuscire a scovare qualche difetto in un prodotto realizzato con tanta attenzione ai dettagli e, quindi, non possiamo che consigliarne vivamente l'acquisto a chiunque, soprattutto a chi possiede un computer dotato di scheda acceleratrice 3Dfx.

Gmc

REQUISITI DI SISTEMA

Wing Commander Prophecy, non c'è che dire, ho dei requisiti di sistema piuttosto esosi, ma d'altronde lo spettacolo che offre non è da tutti i giorni. La configurazione minima prevede: un Pentium a 166 MHz (senza scheda acceleratrice) o un 133 (con scheda), anche se viene raccomandato, in entrambi i casi un 200 MHz, con 32 MB di RAM, una scheda video SVGA PCI con 2 MB di RAM, una scheda sonora a 16 bit, un CD-ROM 4X (consigliato un 12X), mouse, joystick e uno spazio su hard disk che varia dai 150 MB circa (installazione minima) ai 450 MB (installazione completa). Si consiglia l'utilizzo di una scheda grafica acceleratrice 3D (in particolare una 3Dfx). Il gioco supporta, oltre alla Voodoo, la ATI Rage Pro, la Matrox Mistique, la Permedia 2, la Rendition 2200 e la Riva 128.





COMMENTO

Gli amanti di questo genere devono assolutamente acquistare *Wing Commander Prophecy*. Chi non ha mai provato un "simulatore spaziale" ha la possibilità di cominciare a conoscere il genere dal top, con un gioco semplice e immediato, bello e intelligente che lo appassionerà e che limita al minimo la frustrazione e l'incomprensione degli obiettivi delle missioni. E poi... C'è Mark Hammill, il "Luke Skywalker" di "Guerre Stellari"! Qualcuno ha detto che se Hammill avesse recitato nel film così come recita nel videogiochi ora sarebbe ancora più ricco e famoso. Probabilmente, quel qualcuno ha ragione.

9

GRAFICA	9	GIOCABILITÀ	9	LONGEVITÀ	8
SONORO	9				



• CASA: Digital Image Design • SVILUPPATORE: Interno • INTERNET: http://www.did.com
• DISTRIBUTORE: Leader • TELEFONO: 167/821177 • PREZZO: L. 99.000

Il dominatore dei cieli

Pilotare un caccia è un'esperienza per cui viene selezionata un'élite del genere umano, ma da oggi con *F-22 Air Dominance Fighter* potremo volare a bordo del primo jet da dominio aereo del mondo semplicemente accendendo il nostro PC. Decolliamo verso combattimenti mozzafiato con un simulatore che non teme rivali.

Nel 1995, veniva lanciato dagli sviluppatori della Digital Image Design (DID) *EF 2000*, il simulatore dell'omonimo caccia europeo Eurofighter. Questo titolo sbalordì, per realismo e novità grafiche, il già folto pubblico dei piloti da camera e consacrò la casa inglese come la più accreditata nel settore. Perfino la famosa RAF, l'aeronautica militare di Sua Maestà, si rivolse alla DID per commissionarle un simulatore per il puntamento notturno di sistemi d'arma. Nei nostri cuori di video giocatori però, covava da tempo la speranza di vedere come un'esperienza simile potesse sposarsi alle tecnologie odierne. Finalmente questo desiderio è stato accontentato con *F-22 Air Dominance Fighter (ADF)*. Questo simulatore, infatti, oltre a soddisfare anche i giocatori più esigenti, si pone come il paragone definitivo per un argomento tanto prolifico quale l'emulazione del supercaccia americano. Vediamo insieme di che stoffa sono fatti i fuoriclasse.



LA GUERRA LAMPO DELL'ADF

Bisogna premettere che *F-22 ADF* aderisce completamente alla filosofia della DID riassumibile nella frase: "Facile da imparare, difficile da padroneggiare". Apprendere l'uso dei sofisticati sistemi che caratterizzano un velivolo avanzato quale l'F-22 Raptor, sarà relativamente facile; solo l'esperienza, però, ci potrà insegnare come applicare le nostre conoscenze alle



Con una scheda 3Dfx il nostro dominatore dei cieli sfreccerà in un ambiente grafico di qualità quasi fotografica. Così tra un MIG e l'altro, potremo goderci un romantico tramonto sul Mar Rosso.



Questo menu permette di configurare l'intera simulazione, dall'abilità dei piloti avversari al genere di mimetizzazione del nostro Raptor. La cura per i dettagli è il punto di forza di questo *ADF*.



La modalità di Combattimento Rapido permette di combattere una partita in puro stile sala giochi. Per accontentare i piloti che amano imparare il mestiere sul campo, piuttosto che sui polverosi manuali di tattica.

molteplici situazioni critiche che ci presenterà il simulatore. Il primo passo che dovremo compiere per trasformarci in provetti Top Gun, sarà di sciropparci il voluminoso manuale abbinato al gioco. Nelle quasi duecento pagine realizzate dagli esperti del World Airpower Journal potremo trovare, oltre a stupende foto a colori, approfondimenti riguardanti il nostro F-22 e, più in generale, i caccia di "quinta generazione", nonché tutte le moderne tecniche di combattimento aereo, i nuovi sistemi d'arma e le sofisticate centrali avioniche.

Dopo questo succulento aggiornamento sul "come lo faremo" nell'anno 2000, sarà la volta di cominciare ad impratichirsi nella sezione Combattimento Rapido. In questa modalità, ci troveremo a volare una missione della durata di cinque ore, suddivisa in diversi punti chiave collegati a obiettivi a terra da distruggere. La sfida è strutturata come una partita da sala giochi: ogni minaccia ha un valore in punti a seconda dell'importanza.

Sul nostro percorso dovremo affrontare, manco a dirlo, orde di nemici di ogni genere, potendo confidare unicamente sulle nostre doti di furtività (stealth) e su un carico bellico che si rinnoverà ogni trenta secondi.

La sfida si farà sempre più agguerrita man mano che ci avvicineremo all'ultimo obiettivo e, tra le altre cose, dovremo stare molto attenti a non piazzare i nostri missili sulle unità alleate che incontreremo durante il tragitto, per non vederci sottratti punti preziosi.

Oltre a stabilire nuovi ed esaltanti record personali, potremo gustare un assaggio del sistema grafico di *F-22 ADF*. Il dettaglio con cui sono stati curati i mezzi è a tratti stupefacente. Capiterà infatti di poter distinguere le unità a terra dalle diverse scie di polvere che alzeranno col movimento. Quando i nostri colpi raggiungeranno un aereo avversario, potremo vedere pezzi di lamiera staccarsi dalla fusoliera e, a volte, distinguere quale delle due turbine è andata in avaria, in seguito ad un tiro ben riuscito.

Assisteremo al formarsi delle scie di condensa alle estremità alari di tutti i caccia impegnati in virate repentine, tanto da poter scoprire un nemico poco accorto proprio da queste.

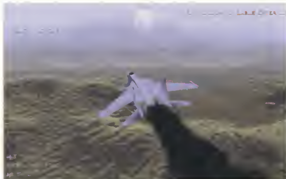
Non mancherà neppure, sopra i

E' TUTTO IN ITALIANO

Se muoverci all'interno dei vari menu di configurazione e la chiave per strutturare l'intera partita secondo i nostri gusti, farà decisamente piacere scoprire che l'intera software, manuali inclusi, è stata tradotto in italiano. Per quanto riguarda i dialoghi con i nostri gregari, dovremo invece abituarci a ascoltarli in lingua inglese. Anche questo aspetto riserva qualche sorpresa, non capiterà di rado di sentirci rispondere dalla voce di una delicata pulzella.



Tutti in coda per il rifornimento in volo. L'aggancio all'aerocisterna è una operazione che metterà a dura prova i nostri nervi, peggio di un combattimento ravvicinato col nemico.



Anche un nemico in fuga o danneggiato non è da sottovalutare. Le schegge di metallo che si staccano dalla sua fusoliera potrebbero infatti danneggiare il nostro caccia, meglio aspettare che il pilota perda definitivamente il controllo.





Una volta agganciato il nemico, la corsa del nostro missile potrà spesso concludersi con uno spettacolare effetto speciale. Sfrecciare in mezzo all'esplosione potrebbe però trasformare anche il nostro F-22 in una nuvola di vapore e detriti vari.

IL GATTO E IL TOPO

Uno degli elementi che rende l'F-22 praticamente invisibile è l'EMCON, ovvero controllo delle emissioni radar. Questo sistema permette di bilanciare l'invisibilità dell'aereo con la capacità di ottenere informazioni sul nemico. Esistono cinque livelli di EMCON. Il primo livello garantisce la massima furtività mentre EMCON 5 equivale all'uso più esteso del radar e delle comunicazioni radio. Con l'approssimarsi di una minaccia potenziale, sistemi computerizzati del caccia aumentano gradualmente il livello di EMCON, per ottenere i dati necessari al puntamento delle armi. Saper gestire il sistema EMCON durante una partita, equivarrà a poter seguire come un'ombra un avversario o progettare letali manovre a tenaglia sull'obiettivo, senza che questi siano a conoscenza della nostra presenza in zona. In poche parole, potremo imporre il nostro «dominio».

IL VOLO DEL FANTASMA

Mossi i primi passi nell'affascinante mondo del dominatore dei cieli, sarà la volta di affrontare il corso di addestramento per guadagnarsi la qualifica di pronti al combattimento. A tale scopo, è stata inserita la modalità di Missione Singola. In una quarantina di voli pregenerati collauderemo l'F-22 in ogni situazione: decollo, atterraggio, rifornimento in volo; ma anche in situazioni di emergenza come durante una improvvisa piantata del motore, o del sistema di servoassistenza computerizzata. Per ogni missione sarà possibile decidere l'ora del giorno in cui volare, mentre il computer ci permetterà di attuare attacchi coordinati con la nostra squadriglia grazie ad un sistema di comunicazioni radio estremamente flessibile. Gli ordini, la risposta agli stessi e l'uso delle tattiche reali da parte di tutte le unità impegnate nell'azione, garantiscono un'esperienza che nulla ha da invidiare al gioco multiutente. Non solo ci si muove in un ambiente completamente dinamico, ma è anche possibile giocare una missione vestendo i panni dell'AWACS, la potente fortezza volante radar in grado di controllare lo svolgersi dell'intero scontro coordinando l'impegno delle forze alleate aeree e terrestri.

Particolarità unica nel panorama attuale dei simulatori di volo è inoltre il Multiple Point of Presence cioè la possibilità di passare istantaneamente dall'aereo radar all'interno dell'F-22 di un caposquadriglia per combattere in uno scontro, quindi ritornare all'AWACS per organizzare l'intera battaglia. Naturalmente, per i primi voli a livello di difficoltà facile e medio, si potrà contare su alcuni accorgimenti che saranno di ausilio per completare con successo la missione (ad esempio, verranno connotati con una lettera gli obiettivi primari). Uno dei piccoli difetti del simulatore risiede infatti nella eccentricità con cui vengono definiti i termini del successo di un incarico. Succederà spesso che il fallimento di un attacco sia attribuibile alla mancata distruzione di una singola postazione antiaerea, piuttosto che della sua vicina. Un altro gradevole accorgimento che non troveremo in *F-22 ADF*, è la possibilità di scegliere l'entità e la collocazione del proprio armamento. Ciò equivarrà ad avere una traccia radar più visibile a causa dei missili sui piloni esterni alla stiva ventrale dell'F-22, il che non è il massimo per un caccia costruito con la tecnologia stealth. Volendo poi cercare il pelo nell'uovo, bisogna rilevare che all'interno del programma non è stato inserita la possibilità di creare scenari personalizzati. Ma la perfezione non è propria neppure del mondo virtuale.

QUANDO IL GIOCO SI FA DURO

Per chi ama la fantapolitica, i creativi di *F-22 ADF* si sono sbizzarriti a inventare tre turni di servizio ambientati in ordine di difficoltà



Grazie allo schermo dell'ACMI potremo analizzare l'intero combattimento e migliorare le nostre performance. Questo sistema è attualmente in uso presso le forze armate statunitensi in basi come Miramar, la sede dei mitici Top Gun.



Può capitare anche questo! Anche se un missile ci colpirà di striscio, il sistema di danni graduali renderà il nostro fedele caccia sempre meno controllabile, costringendoci ad abbandonarlo in tutta fretta.



Prendendo confidenza col funzionamento dell'HUD, potremo ottenere tutte le informazioni necessarie al combattimento senza dover abbassare lo sguardo sul resto della strumentazione.

crescente nel Mar Rosso, in Eritrea ed in Arabia. Ognuno di questi tre scenari è diviso in dieci missioni. Solo completando con successo ognuna di esse si potrà accedere alla successiva. Sebbene anche in questo caso le azioni siano state tutte pregenerate, l'intelligenza artificiale del programma assicura ugualmente un alto livello di realismo durante il loro svolgimento. Ogni forza in campo avrà degli ordini ben precisi da portare a termine che potranno anche sovrapporsi ai nostri. Sarà possibile quindi che uno dei nostri obiettivi venga portato a termine da un'altra unità, facilitandoci il compito.

Una volta in aria poi, potremo decidere liberamente di variare il piano di volo per aggirare un pericoloso sbarramento, oppure per attraversare le linee nemiche facendo un accorto uso del nostro EMCON (il controllo delle emissioni radar che garantisce l'invisibilità ai sensori avversari). Per completare i nostri compiti sarà necessario dimostrare prudenza in ogni situazione. Anche durante un acceso dogfight (il combattimento tra due caccia) dovremo tenere d'occhio la "distanza di sicurezza". L'esplosione del nemico potrebbe infatti danneggiare qualche prezioso sistema del nostro



velivolo. In *F-22 ADF* si può riscontrare l'effetto del Gradual Damage: le prestazioni del caccia danneggiato degraderanno progressivamente e si aggraveranno continuando a volare. Anche se il comportamento in volo dell'F-22 Raptor è tuttora in fase di studio, la trasposizione offerta da *F-22 ADF* è decisamente plausibile, soprattutto al variare degli assetti e delle quote di volo, e ritrovarsi privi del controllo computerizzato equivale quindi a tentare di pilotare una mattonella di tritolo. Al termine di ogni missione sarà poi possibile analizzarla con il così detto ACMI (l'acronimo sta per "Air Combat Mannoeuvering Instrumentation"). Questo strumento, usato anche dall'USAF, consente di esaminare dettagliatamente le varie fasi del combattimento aereo da qualsiasi prospettiva. In conclusione, si può affermare che la cura per i dettagli dimostrata da *F-22 ADF* lo rende un simulatore veramente completo, in grado di riservare ai giocatori di ogni livello nuove e stimolanti sfide. Sarebbe un peccato lasciarsi sfuggire questa scheggia di futuro.

Gmc



L'abitacolo dell'F-22 è stato riprodotto in maniera molto realistica. I display multifunzione del pannello di controllo forniranno i dati elaborati dal sofisticato computer di bordo, ma potranno anche andare in avaria per un colpo troppo vicino.

REQUISITI DI SISTEMA

I requisiti minimi per lanciare l'ultimo gioiello dello DID consistono in un PC con processore Pentium 133, 16 MB di memoria RAM, lettore CD-ROM a 2 velocità, scheda video Super VGA con risoluzione 800x600 a 16 Bit (65536 colori) compatibile con DirectX 5 e scheda sonora, anch'essa compatibile con DirectX. La configurazione ottimale e caldamente raccomandata prevede invece un processore Pentium 200 o superiore, 32 MB di memoria RAM, lettore CD a 8 velocità, scheda video con acceleratore grafico 3D su bus AGP. Lo spazio occupato su disco fisso può variare, a seconda dell'installazione, da 20 MB per la minima a 155 MB per la completa. In ogni caso, però, si dovranno considerare altri 50 MB di spazio libero necessari all'esecuzione programma, arrivando così a un totale utilizzato di 70 MB per la minima, 205 MB per la completa. Con le installazioni media e la completa, il programma non richiederà l'inserimento del CD per avviare la sessione di gioco. Per quanto riguarda le superfici di controllo, sebbene F-22 ADF sia giocabile anche tramite tastiero, l'uso del joystick è vivamente consigliato; soprattutto di uno dotato di Coolie Hat (il bottoncino rotondo in grado di ruotare a 360 gradi, posto di solito in cima all'impugnatura) per muoversi comodamente nello cabina virtuale. Il gioco in modalità multiutente è possibile via Modem tra due giocatori e necessita di un apparecchio almeno a 9600 BAUD, anche se è consigliato a 28800 BAUD; in rete da 2 a 8 giocatori con una rete compatibile con Windows 95; con un collegamento seriale o con una connessione TCP/IP o Internet.

COMMENTO

Eccoci di fronte a un simulatore che, con tutte probabilità, contribuirà in maniera decisiva a dettare i nuovi standard per la simulazione di combattimento aereo. *F-22 Dominance Air Figther* è, senza dubbio, la ricostruzione più accurata del primo caccia da dominio aereo del mondo disponibile e tutt'oggi sul mercato. Certo non manca qualche scelta poco condivisibile, come l'impossibilità di creare scenari personalizzati o l'assenza di missioni generate dinamicamente nelle varie campagne di guerra, ma questo genere di nei, in un prodotto di qualità, possono tranquillamente essere classificati come "peculiarità". Alla luce poi di altre caratteristiche, come la possibilità di passare in tempo reale da un mezzo all'altro in uno stesso teatro operativo e la completa gestibilità dei livelli di furtività al radar, possiamo affermare che anche i giocatori più esigenti ed esperti troveranno motivi di piena soddisfazione.

Coloro che invece si accostino per la prima volta ed un simulatore da battaglie, dopo un'attenta lettura dall'esaustivo manuale e un po' di ore di volo nelle modalità di combattimento rapido, si vedranno garantito il migliore inizio per divenire... esigenti ed esperti.

9

GRAFICA 8 · LONGEVITÀ 9 · GIOCABILITÀ 8 · SONORO 9

• CASA: Novalogic • SVILUPPATORE: Interno • INTERNET: Http://www.novalogic.com
• DISTRIBUTORE: C.T.O • TELEFONO: 051/753133 • PREZZO: L. 99.000

Quello che non vedi

I cieli del duemila faranno da dimora a una specie di predatori con ali di titanio e missili a guida radar come artigli. Non è l'ennesima profezia di fine secolo, questo è *F-22 Raptor*: un sogno per alcuni, un incubo per molti altri!

NEL CD

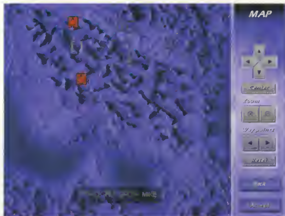
Proviamo a decollare con *F-22 Raptor* utilizzando il demo incluso nel nostro CD-ROM

Una nidiata virtuale copiosa quella nata dall'F-22 Raptor, il primo caccia da dominio aereo del mondo. Un argomento difficile col quale si stanno cimentando nomi importanti del mondo videoludico. Tra questi, la Nova Logic si avvale di un garante che da solo potrebbe valere per il suo *F-22 Raptor* come un marchio D.O.C., la Lockheed Martin, colosso dell'aeronautica mondiale nonché sviluppatrice del progetto F-22 per il governo degli Stati Uniti. *F-22 Raptor* dovrebbe rappresentare quindi la versione ufficiale per PC del supercaccia. Una promessa pienamente mantenuta? Scopriamolo insieme.

IL RAPTOR PER TUTTI

Possiamo senza dubbio affermare che il punto di forza di *F-22 Raptor* sia la semplicità. Sin dalle prime mosse all'interno del simulatore, ci si rende conto dell'immediatezza e efficacia con cui sono strutturati tutti i vari menu di opzioni. Con poche schermate chiare e esplicative, è possibile configurare il programma quasi sotto ogni aspetto. Chi si avvicini per la prima volta a un simulatore di volo da guerra potrà trovare questo gioco realmente soddisfacente. Il livello di difficoltà generale del simulatore viene regolato da alcuni comandi chiave, che renderanno il nostro computer molto tollerante rispetto a errori provocati dalla scarsa familiarità con questo caccia supertecnologico. Naturalmente, dopo le prime partite, una volta acquisita una certa sensibilità e confidenza col mezzo, sarà possibile introdurre gradualmente gli elementi di maggior realismo, e quindi di difficoltà, in modo da «crescere» col programma. Purtroppo, però, questo apprendistato sarà possibile solo per quanto riguarda i principi del volo.

In combattimento, infatti, l'abilità dei nostri avversari non potrà essere modificata, rimanendo sempre attorno a uno standard abbastanza elevato. Una dimenticanza inspiegabile questa, che ci garantirà un cruento battesimo del fuoco. Un altro limite abbastanza imbarazzante consiste proprio nella crescita di questa sorta di curva di apprendimento. Infatti, il massimo livello di difficoltà di *F-22 Raptor* difficilmente potrà soddisfare un pubblico di «esperti» del genere, a causa di alcune leggerezze macroscopiche. Ad esempio, a meno di non



Tramite questo menu di volo, si accede alle funzioni principali del simulatore, configurandole secondo le esigenze. La grande versatilità di *F-22 Raptor* lo rende facilmente accessibile ai giocatori meno esperti.



Il rullaggio e decollo sulla pista sono buone occasioni per vedere gli altri mezzi alleati che saranno impegnati nella nostra stessa missione. L'intelligenza artificiale amministra con competenza tutti gli elementi di ogni scenario.

TUTTI CONTRO TUTTI

F-22 Raptor è dotato di una sezione multigiocatore veramente godibile. Giocando contro avversari in carne e ossa, ci si potrà scontrare in due differenti scenari. Il primo, denominato Deathmatch, è una versione computerizzata del classico da cortile «tutti contro tutti». A bordo del nostro Raptor dovremo abbattere il maggior numero possibile di nemici, che incroceranno in un'area di 80 miglia, riarmandoci di volto in volta con un atterraggio alla nostra base di partenza. La seconda possibilità, la Raptor Air War, impone che tutti partecipanti, organizzati in due stormi avversari, collaborino per riuscire a catturare la base nemica. Ogni formazione avrà a disposizione un solo aereo radar (AWACS), e dovrà coordinarsi per fornire l'adeguata copertura al proprio aeroporto, scortare i bombardieri e intercettare le forze nemiche, entrando così in una dimensione più propriamente strategica. Nel CD di *F-22 Raptor* è incluso il software per connettersi al servizio Novaworld, il server multiutente gratuito della Novalogic, dove è possibile giocare nelle due ambientazioni insieme a utenti di tutto il mondo. Al momento, Novaworld è in grado di amministrare partite fino a 32 partecipanti, ma gli obiettivi sono ancora più ambiziosi.



Una richiamata ad alta velocità provoca i caratteristici baffi dalla punta delle ali. La grafica di *F-22 Raptor* offre anche altre chicche pur non richiedendo acceleratori 3D.

puntare di proposito il muso dell'aereo verso il centro della pista d'atterraggio, in una manovra simil-Kamikaze, sarà possibile praticamente sempre toccare terra sani e salvi; oppure si potranno estendere a ogni velocità i carrelli d'atterraggio senza danneggiarli, miracoli dell'idraulica visionaria!

SCRAMBLE

Il termine "scramble" in lingua inglese fa parte del vocabolario di ogni pilota. Significa: "Emergenza, decollo immediato!". E vuol dire passare, in meno di cinque minuti, dal contemplare il mondo riflesso sulla superficie di un caffè bollente, a scrutare l'orizzonte dall'interno di un angusto abitacolo in cerca di qualcuno che ci vuol mandare a conoscere i nostri antenati. Un vecchio detto sostiene che è sempre quello che non vedi ad abbatterti. Quindi, con *F-22 Raptor* potremmo avere qualche vantaggio visto che, tanto per cambiare, saranno gli altri a non vedere noi. Infatti, il nostro jet risulta quasi completamente invisibile ai radar nemici.

Naturalmente, sta all'abilità del pilota far sì che sparisca quel quasi.

Certo, i consigli acclusi nel manuale utente della Nova Logic possono risultare molto utili, ma nulla può sostituire la sana esperienza sul campo. A questo scopo sono state inserite dai creativi del programma, venti missioni giocabili singolarmente, ambientate in contesti simili a quelli in cui ci si troverà nel corso della impegnativa campagna di guerra. Le prime sei missioni sono strutturate come veri e propri voli di addestramento: decolli, atterraggi, navigazione strumentale, uso del carico bellico del nostro caccia, collaborazione con il compagno di volo (il wingman), per usare il termine aeronautico. Le rimanenti quattordici sono più propriamente operative, con nemici in numero abbondante, sia in aria che a terra, agguerriti e dotati di una intelligenza artificiale decisamente competitiva. Ogni missione comprende dei bersagli primari, necessari a decretare il successo della stessa, e dei bonus, che aumenteranno il punteggio finale da cui dipendono promozioni e medaglie. L'F-22 è sì un caccia da superiorità aerea, ma può essere impegnato con successo anche come bombardiere, grazie alla sua capacità di crociera ad ampio raggio e alla possibilità di penetrare indisturbato a fondo in territorio avversario. Così ci troveremo a volare con ogni incarico, dai classici pattugliamenti di copertura aerea (come quelli sopra la Bosnia), ai bombardamenti di installazioni militari e naviglio nemico, e in ogni situazione climatica. Oltre ad apprendere le tattiche per ottimizzare le doti Stealth del nostro aereo, impareremo a studiare i briefing di volo, descritti punto per punto e visualizzati sulla mappa.

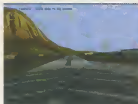
Con il tempo potremo perfino modificare i piani di volo ottimizzando il consumo del carburante e l'armamento, per colpire gli obiettivi con maggiore efficacia. La scelta del carico sarà decisiva, infatti il peso



Tramite i display multifunzione del cruscotto del nostro caccia potremo tenere sotto controllo ogni aspetto della situazione, inoltre un orizzonte artificiale in miniatura ci consentirà di mantenere l'assetto anche senza guardare il panorama.



Lanciando il caccia a tutto postbruciatore potremo vedere la turbolenza creata dal calore generato dagli scarichi, inoltre i getti delle turbine si orienteranno in modo da accentuare una virata, proprio come nel vero F-22.





finale del caccia influirà pesantemente sulle sue prestazioni una volta in volo. Sarà però anche possibile volare le missioni con un armamento illimitato, per gli amanti dell'effetto «sala giochi».

UN AEREO PER TUTTE LE STAGIONI

L'esperienza dei voli singoli ci temprerà per affrontare la modalità campagna di guerra. Questa è organizzata come una vera e propria trama che si svolge sotto i nostri occhi e ci vedrà protagonisti in più di quarantasei missioni ambientate consecutivamente in Angola, Giordania, Russia, Colombia e Arabia Saudita; in un crescendo di tensione, sul confine di una crisi internazionale sempre in procinto di degenerare in guerra mondiale. Il susseguirsi delle azioni è strutturato in maniera parzialmente dinamica. Sebbene infatti le missioni siano tutte pregenerate, i nostri successi avranno un peso rilevante sulle sorti dei conflitti. Non ci troveremo mai a colpire un obiettivo obliterato in una missione precedente. Soprattutto per quanto riguarda i rifornimenti, dovremo far attenzione ad ottenere pieni successi nelle missioni di scorta agli approvvigionamenti se non vorremo ritrovarci a corto di missili o bombe alla vigilia di una importante offensiva. Una pecca dell'opzione campagna consiste nell'essere obbligati a rigiocare la stessa missione fino al raggiungimento, almeno, degli obiettivi primari; in pratica, non è stata contemplata la possibilità, del fallimento totale in un incarico al fine dello sviluppo della trama! Si sente inoltre la mancanza di poter scegliere liberamente in che teatro bellico volare sin dall'inizio, nonché dell'opportunità di disegnare all'interno dello stesso degli scenari personalizzati.La varietà degli ambienti in cui vedremo impegnato *F-22 Raptor* da lustro a una grafica che, senza utilizzare il supporto di schede acceleratrici 3D, si dimostra in grado di assicurare ugualmente una qualità quasi fotorealistica.

Sebbene gli elementi distanti all'orizzonte vengano calcolati mentre ci si avvicina, generando così un singolare effetto di «crescita accelerata delle montagne», ciò non toglie che la gestione delle intensità luminose, il livello di dettaglio del terreno e di tutti i mezzi utilizzati negli scenari sia convincente. Altrettanta cura non si riscontra invece una volta all'interno dell'abitacolo. L'abitacolo dell'F-22 è stato riprodotto seguendo fedelmente le specifiche della Lockheed Martin, includendo la possibilità per il pilota di orientare liberamente lo sguardo. In questa modalità di cockpit virtuale, però, il cruscotto risulta spesso sgranato e poco leggibile.

Capita a volte che le informazioni riportate in questa visuale si dimostrino addirittura errate. Situazione non certo piacevole, visto che i danni subiti in battaglia influenzano drasticamente le prestazioni dell'aereo, e sarebbe bene esserne a conoscenza in ogni momento. Sebbene poi ogni display multifunzione sia accessibile in dettaglio singolarmente, questa opzione risulta in certa misura superflua, visto che tutti i combattimenti possono essere tranquillamente gestiti dal Head Up Display (lo schermo trasparente su cui vengono riassunti tutti i dati di volo fondamentali).

Ciò favorisce indubbiamente la giocabilità ma è decisamente poco realistico, e questa è l'impressione generale che si riceve anche da altri aspetti di *F-22 Raptor*.

Gmc

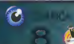


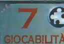
REQUISITI DI SISTEMA

I requisiti minimi per giocare con *F-22 Raptor* consistono nel sistema operativo Windows 95, un processore Pentium 90, 16 MB di RAM, lettore CD-ROM a quattro velocità, scheda video Super VGA compatibile con Windows 95 e scheda sonora compatibile con lo standard Direct Sound. L'installazione del programma è unica e occupa 186 MB. Le caratteristiche consigliate per garantire un'esperienza di gioco completa prevedono invece un processore Pentium 166 e 32 MB di RAM. Il simulatore è stato ottimizzato per la tecnologia MMX, con un incremento del 40% nella velocità di esecuzione. Una scheda sonora a 16 bit permette di gustare l'audio con l'effetto Dolby Surround. Sebbene tutti i controlli di volo siano gestibili tramite tastiera, un joystick è vivamente consigliato; sono supportati sia quelli comuni che i sofisticati Thrustmaster FC5 e WC5, FlightSticks, Microsoft Sidewinder, inoltre per i giocatori più esigenti è stato previsto anche l'uso della pedaliera. Il gioco in modalità multiutente può avvenire tramite collegamento seriale (due giocatori),via modem con un collegamento diretto e un modem almeno a 14400 bps, con una rete tramite adattatore IPX (fino a sedici giocatori, ognuno dotato di una proprio copia del programma), oppure via Internet con una connessione TCP/IP che consente di arrivare a condividere l'esperienza con cento giocatori tramite il network Novaworld.net la cui installazione è compresa nel pacchetto base del programma.

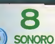
COMMENTO

Nel panorama dei simulatori di volo a soggetto, l'F-22 Raptor sta conoscendo un momento veramente prolifico. Questa della Novalogic, si dimostra una proposta valida soprattutto per chi voglia accostarsi per la prima volta al mondo dei simulatori da battaglia. Nonostante l'illustre consulenza nello sviluppo del programma da parte del colosso Lockheed Martin (responsabile della produzione del vero F-22) e i collaudi di gioco eseguiti dai piloti del prototipo reale, alcuni aspetti nel realismo delle caratteristiche di volo del caccia lasceranno un po' di amaro in bocca ai veterani del genere. L'impatto grafico è notevole, soprattutto se si tiene conto della decisione dei creativi di non sfruttare le potenzialità degli acceleratori grafici 3D. Si può trovare discutibile la scelta di non includere una sezione in cui creare delle missioni personalizzate e, nella modalità campagna, l'imposizione di un itinerario predefinito attraverso i cinque scenari. Questi aspetti, unitamente alla scarsa configurabilità del livello di difficoltà delle missioni, potrebbero veder penalizzato l'aspetto della longevità del gioco.
Ciò non toglie che ognuna delle sessantasei azioni di volo del simulatore rappresenti un elemento di sfida stimolante, in grado di trasporre in maniera soddisfacente l'atmosfera di furtività e brivido di una azione di guerra.


8


GIOCABILITÀ 7


LONGEVITÀ 7


SONORO 8



7

• CASA: Electronic Arts • SVILUPPATORE: Origin/Jane's Combat • INTERNET: Http://www.ea.com
• DISTRIBUTORE: C.T.O. • TELEFONO: 051/753133 • PREZZO: L. 99.000

Tra cielo e terra

Dove il resto del mondo vede solo un'amena collina da picnic, impariamo a calcolare in termini di un'imboscata rapida e letale. Siamo a bordo di *Jane's Combat Longbow 2*, il simulatore di elicottero più sofisticato che si possa bramare per un PC.

L'IDIOMA DEGLI ELICOTTERISTI

Se si vuole pilotare con qualche speranza di successo l'AH-64D Longbow bisognerà sciropparsi una nutrita serie di acronimi fantasiosi, con i quali vengono indicati gli strumenti vitali dell'elicottero. Tra questi, tre impianti costituiscono il vero e proprio cuore delle capacità offensive dell'Apache: il TADS, il PNVSD e il IHADSS. Il primo è un sofisticatissimo sistema sensori per l'acquisizione di potenziali obiettivi, in grado di spaziare fino a 120 gradi a destra o a sinistra dell'elicottero, 30 gradi verso l'alto e 60 in basso. La gestione di questo terzo occhio elettronico è affidata al copilota armiere. Le sigle PNVSD e IHADSS corrispondono rispettivamente ad un avanzato sistema di visione notturno all'infrarosso e all'equivalente dell'Head Up Display per gli elicotteri, proiettata sul visore monoculare integrato nel casco del pilota e in grado di fornirgli tutti i dati di navigazione e di battaglio. La combinazione delle funzioni di questi tre apparati permette, al pilota del Longbow, di puntare il proprio carico bellico su un bersaglio semplicemente guardando nella sua direzione

Volare tenendo i piedi per terra, questa pare una regola d'oro per chiunque voglia pilotare l'AH-64D Longbow, punta di diamante della cavalleria corazzata dello zio Sam. Alziamoci sopra i trenta metri e a casa riceveranno la cartolina di condoglianze del governo. Ma è possibile schivare i sassi sul terreno mentre si corre a trecento Km/h verso una minacciosa postazione di missili aria terra, al ritmo di un incessante concerto di allarmi di prossimità? A questa e ad altre domande (quanto può sudare un essere umano medio di fronte allo schermo del PC?) potremo trovare risposta giocando con l'ultimo nato di casa Jane's Combat: *Longbow2*, secondo titolo ispirato al pluriblasonato elicottero Apache AH-64D Longbow.

ARRIVANO GLI INDIANI

L'apertura di *Longbow 2* è delle più classiche. Benvenuti nel centro addestramento reclute, dove saremo trasformati da candide colombe in falchi da preda in poche lezioni. Muovendoci tra le baracche della base troveremo tutte le funzioni che caratterizzano il simulatore: dalla scuola di volo alle missioni singole, senza escludere la partita veloce e il cabinotto comunicazioni per giocare in opzione multigiocatore, sino ad arrivare al piatto forte con la campagna di guerra. Per i più impazienti la modalità di volo rapido può rappresentare una brutale introduzione al mondo di questo programma. La scarsa perizia con i comandi dell'elicottero e l'ignoranza delle elaborate tattiche di battaglia saranno aggirate dal dono dell'invulnerabilità, e la sete di distruzione fomentata da un carico bellico interminabile. Nonostante questa versione miracolata dell'AH-64D, l'impatto con un ambiente decisamente ostile non sarà affatto smorzato. I nostri nemici sono determinati a ridurci a un ammasso di lamiere contorte, e ce lo faranno capire in tutti i modi a loro conosciuti: bersagliandoci con ogni proiettile disponibile, escluse le pietre. Non è però detto che ciò debba anche piacerci, soprattutto sapendo di essere seduti sull'elicottero più letale del mondo occidentale.

Sarà quindi il caso di fare due passi fino alla scuola di volo della base, dove un ambiente più pacifico e familiare, ci presenterà le modalità di addestramento e il parco elicotteri a nostra disposizione.

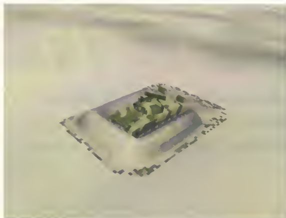
Infatti, sebbene la stella di questo simulatore sia l'Apache Longbow, avremo la possibilità di pilotare anche altri due signori aeromobili: l'UH-60L Black Hawk, un elicottero da trasporto truppe (sullo stile del film



Una rapida occhiata all'interno dell'abitacolo virtuale: possiamo vedere il casco del nostro co-pilota Armiere, posizionato di fronte a noi in basso, proprio come nel vero Apache



Un tipico volo in formazione: scortare e proteggere gli elicotteri ricognitori Kiowa aiuterà a riportare ai nostri servizi informazioni preziose notizie sugli spostamenti del nemico.



Questa postazione con un carro armato interrato ci avverte che stiamo per penetrare nella linea di fronte avversaria. Le incursioni in profondità saranno il pane quotidiano del nostro fido elicottero.



Di fronte a noi, il nostro secondo in formazione si muove per impegnare un'unità nemica. Tramite la radio di bordo, potremo infatti condurre attacchi coordinati con tutti gli alleati presenti.

«Apocalypse Now»), e l'OH-58D Kiowa Warrior usato soprattutto per compiti di ricognizione ma capace alla bisogna di distinguersi in combattimento.

TOP GUN AD ALI ROTANTI

Vuole la tradizione che un pilota di Apache debba superare una prova terribile al termine del proprio addestramento: compiere un volo con la testa chiusa in un sacco.

Certamente, *Longbow 2* non assicura di far raggiungere un tale livello di perizia, ma bisogna dire che la sezione scuola di volo è una delle più curate del panorama attuale.

Si può cominciare con l'apprendere i rudimenti del volo con l'elicottero Black Hawk, per poi passare a una serie di lezioni specifiche per ogni mezzo, e infine affrontare il corso avanzato sul Longbow.

In ogni ora di volo saremo accompagnati da un paziente istruttore (assolutamente anglofono con voci differenti per ogni elicottero), che ci illustrerà minuziosamente l'utilizzo di ogni strumento, non risparmiandoci qualche tiratina d'orecchi quando ci dimostreremo «scarsamente reattivi» ai suoi suggerimenti.

Oltre ad apprendere l'uso dei computer di bordo e degli elaborati sistemi di rilevazione e puntamento armi, potremo prendere confidenza con i diversi modi di volare su elicotteri dedicati a scopi differenti durante il combattimento, scoprendo così se la nostra vocazione è quella del battitore-esploratore o del grande cacciatore.

Non manca neppure una sezione dedicata unicamente all'addestramento con le armi, una sorta di poligono di tiro dove mettere alla prova i nostri progressi.



Ecco un primo piano del pannello controlli del nostro Longbow, ogni strumento è stato riprodotto con cura compresi i display multifunzione completamente configurabili secondo le esigenze.



I nostri missili non lasciano scampo ai malcapitati carri armati, questo è il vantaggio di potersi nascondere dietro uno spuntone di roccia e attendere pazientemente che girino l'angolo.







DUE, IL NUMERO PERFETTO

Longbow 2 permette di vivere la battaglia con due diverse prospettive: quella del pilota, e quella del co-pilota armiere. Nel caso del Black Hawk, quest'ultima figura è assente ma è stata prontamente rimpiazzata dal mitragliere laterale. Naturalmente, ogni elemento dell'equipaggio ha a disposizione una diversa serie di strumenti, riprodotti dal simulatore in maniera molto realistica; al punto che la volando con la versione base del AH-64 Apache priva del potente radar Longbow ci si troverà di fronte a un pannello strumenti effettivamente più datato. Le potenzialità in gioco multiutente saltano subito all'occhio. Sarà possibile infatti giocare con compagni in carne e ossa interpretando ruoli diversificati dell'equipaggio come in un vero elicottero, ottimizzando così le prestazioni e sfidando altre coppie altrettanto reali e motivate. L'abitacolo è stato ricostruito anche in modalità virtuale, così da poter ruotare liberamente la visuale per cercare un bersaglio vicino, e puntare di conseguenza il nostro armamento, oppure vedere il nostro armiere (o pilota) osservare attento strumenti e panorama.

Volando infatti a pochi metri da terra, sarà fondamentale avere piena coscienza dell'ambiente circostante.

Ogni asperità del terreno potrebbe trasformarsi in un prezioso scudo da radar indiscreti, o peggio in una trappola mortale. L'importanza della ricostruzione grafica, in questo senso, è fondamentale e anche sotto questo aspetto *Longbow 2* convince pienamente.

Il panorama è elaborato quanto basta per permettere un'alta qualità di dettaglio anche a bassa quota, i mezzi nemici e alleati sono ricostruiti in maniera veritiera tanto che, con un po' di pratica, si potranno distinguere anche ad occhio nudo e alla distanza le differenti postazioni di missili terra aria e i tipi di carri armati impiegati negli scontri. Fumi e lampi delle esplosioni costelleranno il campo di battaglia, elicotteri e truppe a terra interagiranno, da un lato e dall'altro, seguendo tattiche realistiche di copertura, il tutto creando l'impressione di muoversi all'interno di un ambiente vivo.

Anche nel caso di un incontro eccessivamente ravvicinato, una buona dose di visuali esterne garantirà la più completa efficacia. Tutti questi effetti speciali potranno essere gustati al meglio se filtrati da una scheda acceleratrice 3D.

Inoltre non serve essere degli esperti per volare da subito, la sezione scuola di volo vi insegnerà da zero portandovi alla qualifica pronti al combattimento in poche lezioni.

Gmc



La scia di un missile Hellfire appena staccatosi dal nostro elicottero. Il cielo sarà illuminato dalle scie dei proiettili traccianti e il terreno costellato di esplosioni, in un delirio di effetti speciali.



REQUISITI DI SISTEMA

Per impegnarsi tra calline e carri armati allo guida di *Longbow* 2, sono necessori: il sistemo operativo Windows 95, almeno un processore Pentium 133 e 16 MB di memorio RAM. Il lettore CD-ROM deve essere a quattro velocitó o superiore, la scheda grafico Super VGA e la scheda sonoro campatibile con DirectX 5.0 (quest'ultima accluso nel programma). Lo spozio occupoto su disca fisso può variare da un minimo di 170 MB, a 290 MB per la scelta media, fino od un massima di 420 MB. Ai possessori di un lettore CD fina a 8X consigliama l'instollazione massima che, anche se a scapito di una buona fetta di memoria, permette la migliore resa in termini di velocità di gioca. In redazione abbiama giocoto o *Longbow* 2 con un Pentium 200 MMX con 32 MB di RAM, lettore CD a B velocitó, senzo riscontrore problemi di sorto anche a risoluzioni grafiche malto elevote. Per chi ancoro fosse cambattuto di fronte oll'investimento in uno schedo acceleratrice 3Dfx, questo simulotore potrebbe rappresentore do solo il mativo a favore del fatidica si. Per quanto ci riguorda ne raccamondiomo l'uso, per vivere completamente un'esperienza di gioca per oltri versi malto verasimile. I joystick supportati sono sia quelli normali che i più evoluti multifunzianoli (Thrustmoster FCS e WCS, Flightsticks, Micrasoft Sidewinder). Il gioco in modolitá multiutente può avvenire tramite callegomento seriole, callegamento diretta via modem, con uno connessiane TCP/IP a Internet, e in modalitó rete/LAN per cui è richiesto uno rete con protocollo IPX/SPX.

COMMENTO

Con Jene's *Combat Longbow 2* ci troviemo di fronte a una platra miliere del genere. Ancha se il numero dopo il titolo lo introduce come un seguito, quasto simuletore rappresente una vere e proprie evoluzione rispatto el suo predacassore. Per tutti coloro che vogliano eccostarsi ai simuletori di elicottero de bettaglie, Longbow 2 si impona come il titolo più completo, sia par la accuretezza nelle riproduzione delle prestezioni di volo e dei sistemi di armemento, cha per le verietà di missioni e la ricostruzione delle tettiche e stretegie di battaglia erie-terra nal corso delle cempegne. L'ambiente grafico è convincente, nonostente quelche piccolo neo come la mancanza di macchia di elberi, a ogni elemento dal penoreme è plenemente sfruttabile a scopo difensivo ed offensivo. Inoltre, le configurebilità di ogni aspetto delle simulezione è in gredo di soddisfere i gusti di qualsiesi giocetore. Tutti coloro che ebbieno emato il primo progremma, potrenno ritrovare migliorati tutti gli elementi che ne eveveno decreteto l'elezione e simuletore dell'enno nel '96, due nuovi alicotteri da pilotere, dua nuove cempagne dinamiche, e l'impatto grefico della grafice accalerete 3D.



9

 GRAFICA 9

 GIOCABILITÀ 8

 LONGEVITÀ 8

 SONORO 8

• **CASA:** Electronic Arts • **SVILUPPATORE:** Tiburon Entertainment • **INTERNET:** http://www.ea.com
• **DISTRIBUTORE:** C.T.O. • **TELEFONO:** 051/753133 • **PREZZO:** L. 99.000

Apocalypse Now

In *Nuclear Strike* ci troviamo a pilotare mezzi dalle caratteristiche estremamente diverse, per difendere il pianeta dalla piaga del terrorismo internazionale.

PER CHI VUOLE SAPERNE DI PIÙ

Questo gioco fa uso delle schede acceleratrici basate sulla tecnologia Voodoo: queste schede, in commercio ormai da svariati mesi (tra cui la più famosa e diffusa, fino ad ora, è la Monster 3D, della Diamond), permettono di velocizzare l'esecuzione di giochi che utilizzano grafica 3D reale.
Utilizzare 3D reale, significa che gli spostamenti dei poligoni che formano l'immagine, vanno calcolati in tempo reale, con grande affaticamento del processore: le schede prima descritte agiscono in concomitanza con le normali schede video, sgravando il processore di tutti i calcoli relativi alla veste 3D e rendendo molto più veloce il gioco, anche a risoluzioni fino a ora proibitive.

La trama che fa da sfondo a *Nuclear Strike* è, in realtà, estremamente semplice: noi apparteniamo ad un team, chiamato, per l'appunto, Strike, votato a combattere il terrorismo internazionale (ormai armato con ogni mezzo concepibile, anche ordigni di sterminio di massa, come testate nucleari…) in ogni sua forma e in ogni angolo del globo, senza sosta. Le persone con cui ci capiterà più spesso di parlare, all'interno di questo gruppo, sono fondamentalmente tre: il generale Earle, nostro superiore che ci assegnerà le missioni, un uomo serio e risoluto, Hack, una specie di pirata informatico, incredibile fonte di informazioni su ogni cosa che possa attirare la nostra attenzione, o su ciò che è bene che la attiri (è lui che ci illustra le caratteristiche tecniche dei mezzi nemici e molti particolari delle missioni che dobbiamo affrontare) e, infine, Andrea, bella giornalista dalla doppia vita, pronta, in caso di necessità, a trasformarsi in un agguerrito commando e a guidare i suoi uomini verso la vittoria, incurante del pericolo (la possiamo vedere in azione fin dalle prime missioni).

Il nostro ruolo all'interno della Strike è quello di comandante di quasi tutti i mezzi a disposizione del team: partiamo alla guida di un potente Sea Apache, elicottero da combattimento molto versatile di cui potremo scegliere il mix d'armamento, ma, in seguito, ci saranno molti altri mezzi sui quali potremo mettere le nostre avide mani per fronteggiare la potenza crescente dei nostri avversari.

LOCALIZZARE BERSAGLIO ED ELIMINARE

Le missioni che dobbiamo affrontare per accontentare i nostri superiori sono riunite in operazioni più vaste, chiamate campagne: per poter passare alla campagna successiva, ci tocca portare a termine tutti gli obbiettivi assegnatici nella precedente.

Nel gioco non è prevista la possibilità di salvare la partita prima di aver completato con successo un'intera campagna: questa scelta conferisce al gioco una maggiore difficoltà (è probabile che giocheremo uno stesso scenario più volte, prima di riuscire a terminarlo) e, di conseguenza, una maggiore longevità (raramente saremo in grado ad avanzare al primo tentativo, ma non ci sono punti così difficili, da bloccarci più di un paio di volte).

I compiti che abbiamo da svolgere sono estremamente vari: spesso dovremo semplicemente eliminare importanti unità o installazioni nemiche, ma, talvolta, potrebbe anche capitarci di dover scortare delle truppe del nostro stesso gruppo in un assalto, dando loro supporto o, anche, spianando loro la strada fino all'obbiettivo che devono raggiungere; in alternativa, ci potrebbe anche capitare di dover fare dei "recapiti speciali", come nella seconda campagna, quando, per assoldare un mercenario che poi ci tornerà utile, dovremo usare il nostro amato Apache per trasportare la ricompensa pattuita fino al punto di incontro.

Affrontiamo le missioni, come abbiamo già detto, in sequenza, fino alla fine dello scenario: dato che le nostre armi (munizioni per la mitragliatrice e vari tipi di missili e razzi) e il carburante prima o poi finiranno, e che la corazzatura del mezzo da noi usato, sotto il fuoco nemico, va incontro a rapida usura, in ogni ambientazione sono disseminati per la mappa vari tipi di bonus, come carichi interi di missili, serbatoi pieni di carburante, pezzi di ricambio per l'armatura o addirittura vite supplementari (ne abbiamo tre, all'inizio), visualizzabili sul radar e molto utili se finiamo, senza accorgercene, sotto il fuoco incrociato nemico; spesso, però, questi bonus non sono per nulla facili da raggiungere, in quanto tenacemente difesi da truppe nemiche troppo zelanti, e prenderli si può rivelare davvero un'impresa (il tutto è aggravato dal fatto che, spesso, avremo poco tempo a disposizione, prima che la missione in corso fallisca)!



In questa missione dobbiamo difendere un centro ospedaliero dove è nascosta la nostra adorata Andrea: non ci vorrà molto a disfarci di questi miseri carri armati.



Ecco la potenza dell'hovercraft in tutto il suo splendore: l'imbarcazione che ha osato bloccarci si sta facendo un bel voletto.



Questo sommergibile vorrebbe farci saltare il satellite delle comunicazioni: dubitiamo molto che il suo equipaggio vivrà abbastanza per capire da chi è stato colpito!

ARMATI FINO AI DENTI

Non c'è che dire: il terrorismo non è mai stato così ben equipaggiato! I mezzi che ci troveremo contro, mentre compiamo il nostro dovere, sono estremamente vari e cambiano da ambientazione a ambientazione, a seconda del pazzo di turno che ci troviamo di fronte: si va dalle "comuni" jeep modificate, ossia dotate di una mitragliatrice posteriore, ai carri armati più corazzati che mai abbiano percorso il nostro pianeta; non mancano poi postazioni mobili lanciamissili, svariati tipi di elicotteri e numerose unità navali, alcune delle quali decisamente potenti e robuste (ahinoi!).

A esse vanno poi aggiunte le installazioni fisse, come torrette antisbarco, cannoni e lanciamissili antiaerei, recinzioni con postazioni di guardia e chi più ne ha, più ne metta. Per fortuna dobbiamo dire che gli sviluppatori hanno anche pensato a noi poveri, miseri mortali: i mezzi che la Strike ci mette a disposizione variano da missione a missione e sono decisamente fantastici!

Oltre al fido Sea Apache, possiamo trovarci tra le nostre avide mani hovercraft, elicotteri d'assalto di altro tipo e molti altri ancora, non ultimo dei quali il magnifico, eccezionale, fantascientifico Sea Harrier (l'aereo a decollo verticale della marina militare).

La veste grafica con la quale *Nuclear Strike* ci si presenta è decisamente eccezionale: il gioco è stato ottimizzato per le schede acceleratrici che usano 3Dfx (vedi box "per saperne di più") e il risultato è a dir poco spettacolare; non solo tutte le unità, ma anche tutti gli elementi che compongono l'ambientazione, sono tridimensionali e gli effetti aggiunti sono davvero convincenti (per farvi un'idea di cosa stiamo parlando, provate a dare un'occhiata all'effetto che gli sviluppatori sono riusciti a dare al moto ondoso, o all'acqua colpita da un missile!).

A questo va poi ovviamente aggiunto che è stata inserita la possibilità di devastare qualsiasi cosa ci capiti a tiro, a nostra discrezione: sebbene comporti uno spreco di munizioni, possiamo radere al suolo tutte le case, i ponti e le palme che incontriamo, o, addirittura, (qui, però, si passa dall'inutile allo stupido) attaccare i nostri stessi alleati.

Da ultimo, il sonoro: forse l'unico elemento davvero migliorabile, visto che, sebbene gli effetti digitalizzati siano fatti bene e le voci dei vostri alleati siano inserite nella partita in maniera ineccepibile, manca una vera e propria colonna sonora, che, probabilmente, avrebbe maggiormente accresciuto il grado di coinvolgimento.

Gmc

REQUISITI DI SISTEMA

La configurazione minima, di cui dovrete disporre per giocare, è costituita da Windows95, un processore Pentium 133, 16 MB di RAM, 115 MB su hard disk (consigliati 235 per installazione completa), un CD a quadruplo velocità e le Direct X versione 5 (incluse nel gioco). Si consiglia comunque vivamente l'uso di un processore Pentium 166, 32 MB di RAM e di una scheda acceleratrice 3Dfx (che, in questo caso, fa davvero la differenza).





COMMENTO

Nuclear Strike **è uno sparatutto davvero bello: pur avendo mantenuto le caratteristiche di forza del suo genere, ossia coinvolgimento ai massimi livelli, alta giocabilità e azione frenetica, riesce ad integrarle con una trama ben strutturata e fornisce una gran varietà di mezzi e ambientazioni. A caratteristiche così positive, va poi aggiunta una grafica mozzafiato, curata molto nei dettagli, e una prospettiva di discreta longevità; l'intero gioco è accompagnato da scorci di filmato di buona fattura e, talvolta, insolito montaggio, che contribuiscono a creare atmosfera e a coinvolgere il giocatore. Unico punto migliorabile, il sonoro, non è comunque malvagio: le voci digitalizzate che accompagnano l'azione sono molto ben inserite, come pure non stonano per niente gli altri effetti sonori: peccato l'assenza di un tema musicale!**

 GRAFICA 8

 LONGEVITÀ 7

8  GIOCABILITÀ

8  SONORO



8

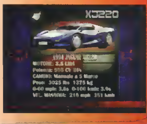
• CASA • SVILUPPATORE • INTERNET
• DISTRIBUTORE • TELEFONO • PREZZO

Patente e libretto, prego!

Dopo anni di latitanza, la Accolade firma il quarto episodio di una serie storica di videogiochi di guida. A una decina d'anni di distanza dal primo titolo, è infatti giunto sugli scaffali dei negozi *Test Drive 4*.

VECCHIE GLORIE A QUATTRO RUOTE

Un aspetto insolito di *Test Drive 4* è il pa macchine che propone sono infatti disponibili dieci vetture, equamente suddivise tra moderne e anni '70. Troviamo così alcune dream car recentissime, come la Dodge Vipe o la Jaguar XJ220, accanto a vecchie glorie come le Chevrolet Camaro e Coravelle o mitica Corvette versione 1969
Ancor più curioso è il confronto delle prestazioni delle due diverse generazioni la primo non solo non sfigura contro i mostri moderni ma addirittura riesce spesso a spuntarla grazie alla migliore maneggevolezza
Decisamente, il realismo non è il pezzo forte di *Test Drive 4*





Test Drive è una vera e propria saga automobilistica che risale ai tempi in cui giocavamo su computer ben più antichi del nostro fedele PC, ed è quindi con una certa emozione che ci siamo preparati alla "prova su strada".

Sono bastati però pochi minuti per renderci conto che stavamo meglio quando stavamo peggio: nonostante la grafica eccezionale, l'ottimo sonoro e il volante utilizzato per guidare, abbiamo rimpianto amaramente la giocabilità e il realismo dei primi titoli.

AL PASSO COI TEMPI

I primi malumori sono sopraggiunti già al momento dell'installazione: 220 MB di spazio occupato sull'hard disk per la versione normale e 260 MB per quella che supporta schede acceleratrici 3Dfx ci sono sembrati un po' troppi, anche in un'epoca in cui si ragiona spesso in termini di gigabyte. Pagato questo pesante balzello, ci attendavamo in cambio qualcosa di davvero eccezionale: deludente è invece stato l'impatto tanto della la presentazione quanto dei menu, graficamente poveri, scarni e non controllabili col mouse. Le perplessità aumentano progressivamente, ma in questi casi è meglio abbandonare all'istante ogni forma di prevenzione per evitare impressioni sbagliate.

Selezioniamo quindi fiduciosi la modalità di gioco (corsa singola, campionato o dragster – per sfidare un solo avversario in una brevissima gara di accelerazione), il percorso e una delle dieci vetture disponibili prima di salire in macchina pronti a gareggiare.

La grafica di *Test Drive 4* è tra le migliori di questo genere di giochi: dettagliata e velocissima, sfrutta appieno le potenzialità delle schede acceleratrici 3D, offrendo uno spettacolo che solo l'imminente versione speciale di *The Need for Speed 2* riuscirà a eguagliare. I paesaggi sono splendidi, molto vari e soprattutto arricchiti con effetti speciali mozzafiato: il riflesso del cielo sugli specchi d'acqua, ad esempio, è qualcosa di incredibile. Il sonoro, dal canto suo, si avvale di un rombo delle vetture plausibile e di alcune tracce sonore, masterizzate sul CD di gioco, davvero piacevoli e orecchiabili.

Sono disponibili anche numerose visuali di gioco: a quella classica, dall'interno dell'abitacolo, si aggiungono un'infinità di inquadrature posteriori da tutte le altezze e distanze. Per la verità,



San Francisco è caratterizzata da queste strade ripidissime con vista sulla baia. Certo che in queste condizioni non è facile controllare la macchina. Pistaaa!







però, la scelta è abbastanza obbligata verso quella che garantisce la massima visibilità. Infatti, non solo i percorsi di *Test Drive 4* sono davvero impegnativi, con curve secche non segnalate e difficili da distinguere, ma le strade virtuali di questo gioco sono assolutamente malfrequentate: gli avversari sono delle schegge, i poliziotti che ci inseguono se infrangiamo i limiti di velocità hanno un passato in F1 e tutti gli altri automobilisti si distinguono per lentezza pazzesca e demenza totale.

ROTTURA COL PASSATO

Con tutti questi ingredienti, è facile capire che il realismo che caratterizzava gli altri titoli della serie *Test Drive* è andato a farsi benedire, sacrificato sull'altare della frenesia e della spettacolarità: guidare pulito è impossibili, non c'è verso di evitare incidenti rocamboleschi e sportellate a ripetizione.

La formula originale, del duello tra due vetture, non è stata nemmeno presa in considerazione, e questo ci dispiace perché era assolutamente valida, oltreché originale.

Inoltre, anche i modelli di guida delle diverse vetture lasciano molto a desiderare, e rendono quasi ingovernabili le macchine più potenti. Infine, sono stati banalizzati molti punti caratteristici degli altri titoli della serie, come i duelli con le pattuglie della polizia stradale per evitare la multa e l'arresto dopo tre infrazioni (per non parlare della scenetta finale del primo titolo, in cui venivamo ammanettati da un'avvenente poliziotta bionda in borghese che cercavamo di rimorchiare sfoggiando la nostra auto – "It's game over, man!").



La polizia ci può inseguire e costringerci a fermarci se infrangiamo i limiti di velocità. Meglio premere sull'acceleratore, quindi, se non vogliamo perdere un sacco di tempo.

Insomma, dobbiamo proprio dire che *Test Drive 4* ci ha profondamente delusi. Anziché attualizzare le caratteristiche della serie, valorizzandone gli aspetti peculiari grazie alla moderna tecnologia, la Accolade ha deciso di imboccare una strada nuova, senza però fortuna.

Il risultato è un prodotto che non è – per essere chiari – né carne né pesce: non offre il realismo e la completezza dei vari *The Need For Speed* (i veri eredi dei primi *Test Drive*), ma nemmeno la giocabilità e la frenesia di un arcade spettacolare come *Screamer Rally*. E non riesce nemmeno a vincere la sfida contro l'affascinante *Ultim@te Race Pro*, recensito su questo stesso numero di Giochi per il Mio Computer.

Un vero peccato, in definitiva, perché questa prestigiosa e storica serie meritava certamente di più: non ci resta quindi che consigliare a quelli della Accolade di rispolverare le due vecchie macchine di casa Commodore, 64 e Amiga, per riguardarsi i primi, fantastici *Test Drive* prima di mettersi a lavorare alla prossima puntata. Gli appassionati di vecchia data lo pretendono…

Gmc

UN PO' DI STORIA

Quando giocammo per la prima volta a *Test Drive* avevamo un glorioso Commodore 64. I suoi 64 K di memoria ci sembravano un'enormità, i suoi 16 colori parevano milioni ed eravamo sicuri che i primi giochi di guida fossero il massimo del realismo. Tanti anni sono passati da quei giorni, scanditi da altri *Test Drive*: il secondo, glorificato da una grafica a quel tempo eccezionale, per Amiga; il terzo, uno dei prodotti che lanciarono i PC (allora quasi tutti 386 e 286) come macchine da gioco, il quarto, giunto in questi giorni in redazione in piena era multimediale.

REQUISITI DI SISTEMA

I requisiti minimi di sistema di *Test Drive 4* prevedono un Pentium 90 MHz con Windows 95, 16 MB di RAM, lettore CD-ROM almeno a doppia velocità e scheda audio a 16 bit. Indispensabili anche le librerie grafiche DirectX 5 per la versione normale e Glide 2.43 per quella 3Dfx: entrambe sono comunque incluse sul CD di gioco. L'installazione è una delle note dolenti del prodotto, giacché occupa da 220 (versione normale) o 260 MB di spazio sull'hard disk, non negoziabili: davvero un po' troppo per un prodotto del genere, anche se è in linea con la tendenza diffusa dell'ultimo periodo. Ottimo la grafico, dettagliata e veloce; buono anche il sonoro, come del resto il supporto multigiocatore per sfidare amici in rete o via modem o cavo seriale.

COMMENTO

Non va. La nuova formula di gioco adottata dall'Accolade per il suo ultimo *Test Drive* proprio non funziona: non solo alimina gran parte degli elementi di fascino dei predacassori, ma non riesca a eccellere nemmano in termini di giocabilità e frenesia. Il controllo della vettura è infatti troppo difficile e più frustrante cha divertente; gli avversari sono velocissimi anche a bordo di macchine apparentemente molto più lenta; i percorsi sono spattacolari, ma la indicazioni stradali latitano e la visuale non consente molto spesso di frenare in tampo. Inoltre tutto il prodotto è caratterizzato da alcune caranze inspiagabili: ad esempio è impossibile riconfigurare il controllo tramita tastiara, a occorre ricaricare e salvare tutte la volte le proprie impostazioni perché non vengano conservata. Deprecabile ancha l'installazione, davvero pesante per entramba la varsioni (normale a 3Dfx). Buono è invace il supporto multigiocatore, che consanta di giocara via rete, modem o cavo sariala. In definitiva, però, *Test Drive 4* risulta solo un arcada con una bella grafica e un buon sonoro, ma nient'altro.



GRAFICA	8
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	6
SONORO	7

6

• CASA: [illegible] • SVILUPPATORE: Cyan • INTERNET: [illegible]
• DISTRIBUTORE: Leader • TELEFONO: [illegible]7411 • PREZZO: L. [illegible]

Un grande ritorno

Può il seguito di un gioco di enorme successo soddisfare le attese di tutti i suoi fan? Dopo anni di attese ecco il seguito di *Myst*: *Riven*, deciso a non deludere nessuno!

STRANI DIALOGHI

Per spezzare un po' l'atmosfera, bello ma perfino troppo carica in alcune sequenze, sono stati inseriti personaggi umani nel gioco a differenza di *Myst*. Escludendo i protagonisti gli unici incontri che faremo saranno con i bizzarri indigeni di *Riven*, che si prodigheranno in discorsi anche lunghi, ma purtroppo a noi totalmente incomprensibili visto che sono nella lingua locale, decisamente differente dalla nostra! Un modo divertente e originale per creare un gioco senza dialoghi pur mettendocene un certo numero, almeno pro forma.

Parlando del seguito di *Myst* una breve premessa è d'obbligo: il sogno di ogni sviluppatore di giochi è riuscire a creare un nuovo genere: aprire una nuova via nel mondo caotico e variopinto dei giochi per computer.

Esistono titoli che sono passati alla storia dopo aver rinnovato vecchi generi o averne praticamente inventati di nuovi, e altri che invece vengono dimenticati dopo pochi mesi perché poco originali o comunque senza quel «certo non so che» capace di renderli memorabili per i giocatori. *Myst*, alcuni anni or sono, fu una vera rivoluzione e allo stesso tempo una autentica sorpresa: uscito prima per Macintosh e poi per PC, scalò ogni classifica di vendite riuscendo a stabilire record come nessun altro, vendendo più di tre milioni di copie nelle innumerevoli conversioni di cui è stato fatto oggetto. Inaugurò un nuovo genere, quello delle cosiddette «avventure multimediali», strani accrocchi pieni di belle immagini, intrisi di atmosfera bizzarra e aliena e di meccanismi da aggiustare o far funzionare in qualche modo, genere che ha visto in questi anni titoli interessanti (non molti) o tendenti all'assurdo e comunque troppo strambi (questi, purtroppo, parecchi).

Perché fu una sorpresa? Semplicemente perché quasi nessuna rivista dell'epoca fu capace di prevedere tale successo, giudicando, forse a ragione, *Myst* come niente altro che un bellissimo "slideshow" (cioè una sequenza di immagini fisse) con molta atmosfera. Nonostante questo ha venduto moltissimo, e ora il seguito è finalmente disponibile. Dobbiamo fidarci?

MA DOVE SIAMO CAPITATI?

Il gioco inizia poco dopo il termine delle vicende di *Myst*, con una sorta di mago, Atrus, che ci invia in una dimensione parallela - per l'appunto *Riven*, un mondo separato dal nostro - con una missione fondamentale: recuperare Catherine, la sua amata.

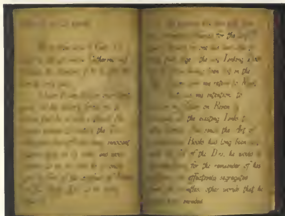
Da qualche parte nelle lande di *Riven*, però, trama anche un malvagio antagonista del mago di cui sopra, un tizio decisamente oscuro e



La grafica è sicuramente l'aspetto più rilevante di *Riven*: le locazioni hanno un aspetto decisamente vuoto e onirico, anche se nascondono una marea di enigmi.



Ecco Atrus, causa principale della nostra presenza all'interno di *Riven*, e uno dei pochi protagonisti umani del gioco.



Nel gioco potremo trovare alcuni libri, leggerli per intero sarà molto utile, anche se un po' noioso. La versione che troveremo nei negozi sarà totalmente in italiano.



Uno dei tanti mezzi di locomozione di *Riven*: questi piloni non sono altro che i binari di una strana monorotaia molto simile a un otto volante!

pericoloso dal quale sarà meglio stare alla larga per quanto possibile, salvo riuscire a renderlo finalmente inoffensivo, seguendo le istruzioni che Atrus ci consegna all'inizio della nostra missione.

L'intero gioco è in pratica una lunga esplorazione del mondo di *Riven*, costituito da un piccolo numero di isole connesse tra loro da una serie di mezzi di locomozione decisamente particolari: trattasi infatti di mezzi su rotaia di ogni genere, azionati però sempre e solo dalla normale forza di inerzia o da apparentemente arcaici sistemi di propulsione a vapore, come ogni manufatto tecnologico reperibile nelle isole dell'arcipelago.

Riven è abitato (non sorprenda questa precisazione: in *Myst* l'unico essere vivente era il protagonista) da una razza estremamente schiva e paurosa: i contatti tra il giocatore e gli autoctoni saranno pochissimi e decisamente poco interattivi, di fatto nulla è cambiato se non nelle apparenze rispetto al pluridecorato predecessore: l'esplorazione sarà un affare prettamente solitario. Le isole sono piene di strani oggetti, bizzarri marchingegni e manufatti che a prima vista possono sembrare senza senso, in effetti (anche se parzialmente la sensazione è veritiera) quasi tutto ciò che si vede o con il quale è possibile interagire ha un suo scopo nel gioco, non fosse altro quello di predisporre indizi o suggerimenti - spesso subdolamente minimalisti - per preparare il giocatore alle prove che lo aspettano nelle fasi successive del gioco stesso, nell'esplorazione del quale il giocatore ha comunque completa libertà di movimento.

Azionare una leva per far funzionare un argano ci fa capire che le cose in questo mondo funzionano in un certo modo, muoverne un paio dopo pochi minuti per far partire un meccanismo più complesso ci confermano l'idea che ci eravamo fatti la prima volta... preparandoci a meccanismi sempre più complessi, in una escalation di fatto mai troppo difficile da seguire se non in sporadici punti dove davvero il ragionamento deve farsi importante se si vuole proseguire con il gioco.

PUNTARE AL MASSIMO

Come già anni or sono per *Myst*, per il suo seguito gli sviluppatori hanno deciso di mettere a disposizione del giocatore quanto di meglio sia possibile ottenere con la tecnologia attualmente a disposizione. *Riven* è un gioco calmo e tranquillo, ma davvero giocarlo, almeno a livello estetico, è una esperienza da provare... e che non si dimentica!

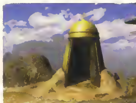
Graficamente non ci sono possibilità di critica: i paesaggi realizzati digitalmente sono quanto di più dettagliato e soprattutto verosimile che si sia mai visto su un computer prima d'ora, ogni singola scena, locazione, macchina è spesso inquadrabile sotto diversi punti di vista da differenti posizioni all'interno del mondo simulato (ricordiamoci che non siamo alle prese con un motore poligonale come in *Quake* o *Hexen*, ma solo con schermate fisse unite, ognuna alle altre, con animazioni di transito), fatto che porta la sensazione di essere realmente all'interno del mondo di *Riven* a livelli davvero sensazionali.

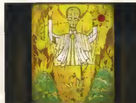
L'interazione con il mondo avviene attraverso una immutata interfaccia che definire sintetica è dire poco: un solo cursore che cambia di foggia solo per indicare quando è possibile spostarsi in una qualche direzione, restando immutato in ogni altro caso, peraltro senza indicare (cosa che rende il gioco più complesso di quanto sia realmente) in alcun modo quali oggetti dello sfondo possono essere utilizzati dal giocatore, e quali invece (moltissimi) sono invece solo parte degli splendidi fondali e quindi inutili ai fini del gioco. Come è prevedi-

A CHI PIACERÀ QUESTO GIOCO?

Che genere di giocatore siamo? Possiamo il nostro tempo tra i livelli di *Quake* e non vediamo l'ora di provare l'ultima, velocissima, simulatore automobilistico? Probabilmente *Riven* ci lascerà un po' freddini, a meno che l'atmosfera (unico scopo del gioco) non ci avvolga in modo totale e ci renda succubi del mondo simulato fino ad esplorazione ultimata.

Siamo pensatori? Amiamo le avventure ei rompicapo? Forse *Riven* ci piacerà, anche se la trama pressoché assente potrebbe infastidirci. Nuovi giocatori ancora «vergini» alla ricerca di qualcosa di bello da vedere, non troppo difficile ed estremamente coinvolgente se preso a piccole dosi? Siamo fortunati: forse siamo i giocatori ideali, ma il condizionale è d'obbligo.







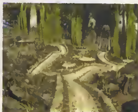


REQUISITI DI SISTEMA



Giocare a *Riven* è una esperienza che richiede l'utilizzo abbligatorio di Windows 95, oltre al possesso di un Pentium 100 con 16 MB di RAM, 70 MB di spazio libero su disco fisso, un lettore CD-ROM a quadrupla velocità ed una buona scheda sonora supportata da Windows 95. Il gioco gira in SVGA (640x480) con 65 mila colori su schermo, quindi è meglio possedere una scheda grafica capace di tale risoluzione, inoltre visto la magnificenza degli effetti sonori è consigliato, anche dagli sviluppatori che la hanno scritto nel manuale, il possesso di un buon sistema di diffusori sonori (ad esempio, collegando il PC a un impianto hi-fi) o più semplicemente giocare utilizzando un buon paio di cuffie: fatelo e non ve ne pentirete!
La configurazione indicata è quella consigliata dagli sviluppatori, perfettamente adeguata alle necessità del gioco, con l'eccezione della memoria RAM: 16 MB iniziano ad essere pochi per i giochi odierni.







Come è possibile notare nelle immagini, tutto è assolutamente verosimile. Di fatto molte locazioni sembrano effettivamente delle foto.

bile, la cura quasi maniacale per i particolari non è stata limitata al solo aspetto visivo; la sezione audio, in particolare gli effetti sonori del mondo di *Riven*, è qualcosa di assolutamente sconvolgente. Utilizzando un buon paio di cuffie invece che le solite mini casse acustiche, non potremo evitare di sorprenderci ammirati in molte situazioni che inevitabilmente capiteranno durante l'esplorazione ora di questa, ora di quella isola di *Riven*: i cigolii degli ingranaggi, il sibilo del vento tra gli alberi, la risacca del mare e tutti i normali rumori da ambiente non si sono mai sentiti in modo tanto reale come in questo titolo. A titolo di esempio, siamo rimasti davvero sorpresi quando girando per un piccolo bosco abbiamo sentito il rumore di un insetto che ci volava accanto e ci siamo voltati di scatto per accorgerci solo dopo un attimo che l'insetto era *nel* gioco e non davvero nella stanza dove eravamo noi! Se non è perfezione questa, niente lo è.

CIÒ CHE SI PUÒ È CIÒ CHE SI DEVE

Tutto, o quasi, in *Riven* ha uno scopo intimo, di fatto anche se molte delle cose che troveremo e con le quali potremo combinare qualcosa non ha un senso pratico ai fini del gioco (ma, vedremo, quasi niente rientra in questa categoria) il poter comunque interagire con una moltitudine di entità fisiche non è altro che l'ennesima grande trovata per rendere il giocatore coinvolto nell'esplorazione, visto che ad ogni passo conviene guardarsi intorno a trecentosessanta gradi alla ricerca di qualcosa di interessante, qualcosa che ci permetta di andare ancora un po' più avanti, di esplorare di più, di avanzare... anche se verso cosa è un po' difficile da dirsi.

DA DOVE VENGO? DOVE STO ANDANDO?

Abbiamo un piccolo mondo a disposizione, rappresentato - come abbiamo visto - in modo esemplare e pieno di strane cose con le quali interagire, ordinate per grado di complessità crescente. La domanda fondamentale è ovviamente solo una: ci divertiamo? Quanto realmente ci interessa del mondo di *Riven* e quanto siamo davvero disposti a proseguire l'esplorazione delle sue isole?

Ovviamente, ogni moneta ha due facce, il lato positivo di *Riven* è fin troppo evidente e è giusto puntualizzarlo il più possibile. Il lato negativo è immenso, ma essendo anche il punto cardine dell'intero gioco tutto dipende solo dai nostri gusti: o detesteremo il gioco trovandolo noioso e inutile, o lo ameremo con tutto il nostro cuore di giocatori. Ci riferiamo alla trama "caratterstica" di *Riven*. È vero che nel filmato introduttivo Atrus ci dice di recuperare la sua dolce metà, è vero che c'è un cattivone da battere, una popolazione da salvare e un intero mondo da esplorare, ma alla fine dei conti per il novanta per cento del tempo di gioco, l'unica cosa che esiste è il mondo da esplorare...

Certo, forse il miglior mondo non poligonale mai creato prima d'ora, pieno di locazioni belle e cariche d'atmosfera, con una mappa ben strutturata e connessioni tra le locazioni non sempre banali, pieno di strani meccanismi da far funzionare in qualche modo, ma alla fine è tutto lì: *Riven* è, per la maggior parte, *solo* esplorazione. Siamo davvero disposti a passare ore ed ore del nostro tempo gironzolando per un arcipelago sconosciuto senza uno scopo preciso?

Gmc

Diciamo la verità: *Riven* è il seguito perfetto per *Myst*, di fatto *Riven è Myst*: certo è cambiata la grafica, ora superiore grazie ai computer più potenti, idem per il sonoro migliorato in ugual misura, ma il gioco è sempre lo stesso, e le nostre idee non sono minimamente cambiate da allora. Semplicemente, *Riven* è un «non gioco», in un certo senso. Esplorare le varie isole, cercando sempre nuove cose, strade, passaggi segreti e tutto il resto è innegabilmente molto carino ma nel preciso momento in cui ci si chiede il perché, tutto cade. Il segreto forse sta tutto lì: come anche nei migliori libri, nei migliori film, nelle migliori opere d'arte molto della fruizione da parte dello spettatore è vincolato dal cosiddetto patto narrativo, riassumibile così: credi a quanto vedi e vivrai una grande avventura. Chi riuscirà ad assaporare *Riven* senza porsi quesiti esistenziali lo ricorderà come uno dei giochi più belli della sua vita, tutti gli altri, noi inclusi, come un gioco molto carino ma niente di più, realizzato in modo incredibile.

7

COMMENTO





GRAFICA 8



GIOCABILITÀ 6



LONGEVITÀ 7



SONORO 9

• CASA: Telstar Electronic Dtudios • SVILUPPATORE: Fish (UK) Ltd. • INTERNET: http://www.fishuk.com
• DISTRIBUTORE: Software&Co. • TELEFONO: 0332/961448 • PREZZO: L. 99.000

Al servizio di Re Artù

Mito e fantascienza si fondono in *Excalibur 2555 AD*. Presto i mostruosi abitanti dei mondi sotterranei saggeranno il duro acciaio della nostra lama, unica fedele compagna in questa avventura dall'ambientazione alquanto cupa.

Quando Uther Pendragon, padre di Artù, affondò nella roccia la mitica Excalibur, non poteva certo immaginare che il pericolo maggiore per la corona sarebbe arrivato addirittura dal futuro. La preziosa spada che Re Artù pose come simbolo di pace e giustizia, oggi riposa quieta, celata dalle acque di un misterioso laghetto in qualche remoto angolo d'Inghilterra.

Sul finire del XXII secolo, un astronomo dilettante rivelerà al mondo intero la sua terribile scoperta: un gigantesco meteorite si trova in rotta di collisione con la Terra, l'impatto avverrà entro 18 mesi! L'energia che si svilupperà dall'esplosione renderà invivibile la superficie del nostro pianeta, e l'unica speranza di salvezza per il genere umano è cercare rifugio nelle profondità della terra, scavando profondi pozzi e gallerie interminabili. Da qui, circa quattro secoli dopo il devastante impatto, partiranno i malvagi viaggiatori del tempo. Il loro nome: Elysians.

La loro missione: rubare Excalibur per farne un simbolo di potere in un'era dominata da tiranni. E proprio in questi reconditi meandri noi dovremo condurre Beth, la coraggiosa nipote di Mago Merlino, che si è offerta di recuperare la spada trafugata. In linea di principio il prologo del gioco si basa sul classico incidente temporale, per cui un fatto passato viene influenzato da un'azione futura e trascina le sue conseguenze fino al presente. Tutto chiaro?



Il Truffatore di Ort è tra i primi personaggi in cui ci imbattiamo. Il signore ha sete, proviamo a portargli del Grog e vediamo cosa ci offre in cambio. Qualcuno ha forse visto un bar da queste parti?

ENIGMI POCO ENIGMATICI

A una trama di tutto rispetto, però, non corrisponde una giocabilità altrettanto valida. Probabilmente, era nelle intenzioni degli sviluppatori creare un'avventura, in cui il nostro impegno per risolvere gli enigmi, fosse inframmezzato da veri e propri combattimenti corpo a corpo.

Peccato, però, che gli enigmi siano troppo semplici da risolvere e che gli incontri coi nemici si risolvano costantemente in una specie di danza rituale. La soluzione di un enigma, degno di essere ritenuto tale, comporta una riflessione e una deduzione, che a volte costringono noi poveri giocatori a starcene sdraiati sul letto a fissare il soffitto per tutta la notte, per poi alzarci presto la mattina e applicare a video le nostre teorie. Con *Excalibur 2555 AD* non corriamo simili rischi, i supposti enigmi, infatti, si riducono semplicemente ad ascoltare con attenzione quello che hanno da dirci i personaggi che incontriamo lungo i livelli, per poi esaudire le loro richieste di baratto. In pratica, non ci viene mai chiesto di intuire una soluzione, solo di eseguire degli ordini. Allora non ci rimane che cercare di divertirci menando gli orribili mostri che incontriamo lungo i sotterranei... niente da fare, non ci vuole molto per diventare padroni della situazione. A questo proposito si possono addirittura attuare

IL POTERE DELLA LUCE

...ibur 2555 AD nonostante gli evidenti ...lemi ha comunque anche degli aspetti ...iv... prima fra tutti l'elasticità del sistema ...afico ...a finestra di Setup che precede l'av... del gioco è molto completo e ci consente ...adattarlo al meglio alle caratteristiche del ...stro sistema. Già al minimo della definizio... la grafica è rispettabile. Se poi disponia... di una scheda acceleratrice 3D, possibilmente una 3Dfx, potremo godere di alcuni effetti ...uminosi veramente eccezionali. ...rtroppo, non ci sono che poche opportu...ità di interagire con l'apprimente ambiente ...he c... c...rconda e tutta l'azione si svolge su ...unico piano, niente salti né arrampicate ...ntenderci. Noi moschietti, infine, avremmo preferito una Beth un po' più carina...





Da degna nipote di Mago Merlino, Beth si cimenta nell'Incantesimo della Frammentazione. Ancora un po' di pazienza e il povero Ragioniere sarà finalmente libero.



Pare che questi loschi individui non abbiano alcuna intenzione di farci passare. Forse ancora non conoscono il potere persuasivo della nostra spada. Per favore, vediamo di rispettare la fila!



Excalibur 2555 AD non ha delle richieste di hardware spropositate, in linea teorica è sufficiente un processore 486SX 25Hz con 8 MB di RAM, una scheda grafica SVGA e una scheda sonora Soundblaster 16 bit o compatibile. Il gioco gira sia sotto Windows 3.1 che Windows 95. Questi sono comunque i requisiti minimi, con i quali possiamo giocare solo al minimo della definizione grafica (320x200) e senza molta fluidità nei movimenti. Con un Pentium 166 e 32 MB di RAM si lascia giocare moto bene con la definizione 320x240, ma niente di più. Se vogliamo godere al massimo degli effetti grafici e dei giochi di luce, senza compromettere la fluidità dell'azione, non abbiamo altra scelta che mettere mano al portafogli e comperare una 3Dfx.

due tecniche. La prima consiste nel calcolare il ritmo dei colpi dei nemici, alternando così le parate agli affondi. La seconda, molto più sbrigativa, si chiama "fuga" ed è suggerita dal pigro incedere dei mostri. L'intelligenza artificiale, che forse sarebbe più corretto chiamare deficienza, gestisce con grande correttezza gli attacchi dei cattivi, mai infatti ci troveremo assaliti da due nemici contemporaneamente, molto gentile da parte loro! Infine, non dobbiamo dimenticare che Beth è la nipote di Mago Merlino e dunque non può esimersi dal produrre incantesimi, questi, però, servono più che altro a risolvere gli enigmi. Peccato non potere trasformare qualcuno di quei mostri verdi in un ranocchio.

UN DJ ABBASTANZA DISTRATTO

Come si può intuire dal titolo, l'avventura di Beth prende luogo nel lontano 2555, e nessuno è in grado neppure di immaginare che genere di musica ascolteranno i nostri pronipoti, quindi i motivi techno che accompagnano l'azione potrebbero anche andare bene. Il fatto è che l'ambientazione, ma soprattutto il personaggio principale del gioco, poco si addicono a un simile sound, forse sarebbe stata più indicata una sonata medievale. La musica aumenta di intensità ogni qualvolta entriamo in un ambiente popolato da esseri ostili, rovinando l'effetto sorpresa, infatti anche se non riusciamo a individuare subito il pericolo, è chiaro che in quella stanza dobbiamo aspettarci un attacco. Gli effetti sonori sono nella media per qualità, ma sono veramente pochi.

Certamente l'ambiente di gioco spartano e poco popolato non aiuta in questo senso, le situazioni in grado di produrre suoni e rumori sono infatti molto limitate. L'unico aspetto assolutamente positivo per quanto concerne il sonoro sono le voci. Tutti i personaggi che incontriamo nel gioco sono doppiati in maniera eccellente, ognuno con un adeguato tono di voce e, particolare da non sottovalutare, parlano perfettamente l'italiano. In definitiva la promettente trama di *Excalibur 2555 AD* non è stata sviluppata con la cura che avrebbe meritato. Gli amanti dei giochi di avventura non troveranno in questo titolo una sfida all'altezza delle loro capacità, mentre i neofiti resteranno probabilmente delusi dall'ambientazione troppo spoglia e dalla carenza di grandi effetti speciali. E non dimentichiamo che c'è sempre un'altra signorina, forse più carina di Beth, che si aggira per i monitor di tutto il mondo.

Gmc

COMMENTO

6

L'ambientazione cupa e opprimente non è in sé un difetto, anzi, ma pecca di fantasia e dopo pochi minuti tutto sa di già visto. Il sonoro, fatta eccezione per le parti parlate, è ridotto all'osso e l'accompagnamento musicale, anche se di eccellente fattura, non è quasi mai appropriato alla situazione. *Excalibur 2555 AD* è troppo semplice per appassionare un pubblico esperto, che normalmente non si lascia influenzare dall'aspetto grafico e dalla spettacolarità di un gioco. Al contempo, però, è anche troppo scarno per attirare l'interesse dei giocatori alle prime armi, che vogliono vedere cosa è in grado di fare il loro computer. Se vogliamo trovare un aggettivo per definire questo titolo, noioso è sicuramente la prima parola che ci balza in mente.



GRAFICA 6
GIOCABILITÀ 5
LONGEVITÀ 5
SONORO 7

• **CASA:** Electronic Arts • **SVILUPPATORE:** Interno • **INTERNET:** http://www.ea.com
• **DISTRIBUTORE:** CTO • **TELEFONO:** 051/753133 • **PREZZO:** L. 89.000

Coccodrillo per passione

I coccodrilli non sono sicuramente degli animali che ispirano tenerezza e simpatia, e proprio nei videogiochi sarà capitato a molti di dover andare a caccia di queste lucertole troppo cresciute. Ma da oggi, giocando con *Croc – Legend of the Gobbos*, la situazione sarà davvero ribaltata...

Essere un coccodrillino non è certo una pacchia nel mondo "reale": oltre ai pericoli di Madre Natura, c'è sempre qualche cacciatora di trasformarci in una borsetta all'ultima moda. Per nostra fortuna, nel mondo di *Croc*, l'uomo non esiste, ma esistono però esseri altrettanto cattivi che hanno catturato tutti i nostri amici. Il nostro compito è, quindi, quello di salvare i Gobbos, piccoli animali che assomigliano un po' a degli orsetti e un po' a dei porcospini. Noi, piccoli coccodrilli, armati solo della nostra coda e del nostro zainetto dovremo vagare per la landa dei Gobbos, cercando di liberare il numero maggiore dei nostri piccoli amici.

Per riuscire nell'impresa dovremo anche cercare di raccogliere il maggior numero di diamanti iridescenti, che ci assicureranno l'invulnerabilità dai nostri avversari.

Il nostro eroe, il piccolo Croc, non avrà nessuna arma con cui difendersi ma potrà farlo usando la sua coda come fosse una frusta o saltando sopra i nemici, schiacciandoli. Con questo stesso metodo, il nostro piccolo amico potrà anche aprire enormi casse contenenti vari tipi di bonus o riuscire a rompere l'entrata dei pozzi. Questi pozzi ci condurranno verso stanze segrete, piene di diamanti ma anche di nemici, pronti a farci pagare cara la nostra intraprendenza. Per avanzare nel gioco non dovremo, infatti, visitare ogni singola locazione dell'avventura, ma dovremo essere capaci di trovare al più presto l'uscita, rappresentata da un enorme gong che dovremo suonare con un colpo della nostra coda.

Nel corso di ogni schema troveremo anche alcuni diamanti particolari, diversi da tutti gli altri. Queste pietre particolari saranno di cinque colori precisi (giallo, ros-



Dai pozzi potrebbero arrivare anche delle bruttissime sorprese; stiamo qundi sempre in campana!



Nel corso della nostra avventura dovremo usare strani marchingegni, in questo caso dovremo salire sulle frecce della pedana per poter raggiungere il diamante colorato.



In quasi tutti i livelli di *Croc* troveremo dei passaggi segreti nascosti un po' ovunque, che celano sezioni bonus piene di diamanti e di altre amenità.



Per sopravvivere dovremo imparare a saltare con destrezza da una piattaforma all'altra, magari aggrappandoci con i denti quando la situazione si fa pericolosa.

so, verde, blu e viola) e ci permetteranno di entrare nelle stanze-bonus finali dove potremo fare incetta di vite extra (non saremo però obbligati a trovarli sempre tutti per terminare lo schema).

Per completare davvero il livello dovremo, però, poi affrontare un temibile mostro di fine schema, che dovremo abbattere scoprendo la giusta tattica d'assalto per sconfiggerlo e accedere al livello successivo.

TANTE BUONE COSE

Croc è, di sicuro, un gioco adatto a tutti i tipi di giocatori. Dopo pochi minuti passati a comprendere il sistema, tra l'altro semplicissimo, di controllo del nostro piccolo eroe, il divertimento arriverà su di noi come un'enorme valanga. Il nostro personaggio è stato abilmente realizzato con molta cura e passione, in modo che fosse simpatico anche a chi non hai mai giocato a questo tipo di gioco.

Croc, infatti, si aggiunge a quella non troppo vasta schiera di giochi a piattaforme, veri e propri cavalli di battaglia delle console e spesso tralasciati dal mondo dei PC. *Croc* è un concentrato d'umorismo, agilità e simpatia. La sua velocità ricorda molto quella di Lara Croft (il personaggio di *Tomb Raider*), ma le movenze, molto scodinzolanti, sembrano ricordare più quelle di un bambino che ha appena imparato a correre. Con lo zainetto sempre in spalla e la coda che sembra andare per conto proprio, piuttosto che seguire il suo proprietario, il gioco diventa un autentico spasso anche solo da vedere, vista anche la cura magistrale con cui sono state realizzate le varie pose del nostro coccodrillino. Infatti, *Croc*, quando cercherà di raggiungere una piattaforma più in alto, si aggrapperà ad essa con la bocca, addentandola voracemente.

Graficamente il gioco è, quindi, praticamente perfetto, soprattutto se giocato con l'ausilio di una scheda acceleratrice, con cui potremo gustarci davvero al massimo l'animazione di *Croc* e di tutti gli altri personaggi del gioco.

Anche gli altri parametri di valutazione del gioco non lasciano certo a desiderare.

SOLO PER LA GLORIA

I giochi a piattaforme sono sempre stati ostici per i giocatori novizi, alle prime armi. In *Croc - Legend of the Gobbos*, la situazione si ripete in quanto il nostro piccolo eroe non combatte tanto per finire l'avventura ma per salvare i suoi amici. Per farlo, dobbiamo però stare molto attenti a rimanere in possesso di almeno uno dei diamanti iridescenti. Sono loro che ci assicurano l'invulnerabilità e la possibilità di continuare la partita. Se cadremo in un fiume di lava o saremo attaccati da qualche strano mostro sputa-fuoco, ci salveremo al primo contatto perdendo tutti i nostri preziosi diamanti. Poi, per pochi secondi, potremo raccoglierli ancora, (e dovremo cercare di farlo). Dobbiamo fare un altro discorso in mostri di fine livello. Ognuno di essi sembra imbattibile in quanto non abbiamo nessun tipo di arma vera e propria: bene dovremo usare tutta la nostra coda per riuscire a capire, nel minore tempo possibile, qual è la tattica migliore. Nella maggior parte delle occasioni, basta aspettare che si fermino e poi saltarci sopra; usando, quindi, lo stesso metodo con cui rompiamo le botole sopra i pozzi



Alcune stanze segrete sono raggiungibili solo grazie ad alcune stelline dorate. Dovremo, infatti, essere molto attenti per trovarle anche dietro i menhir sparsi per tutto il gioco.











REQUISITI DI SISTEMA

Con un lettore o quadrupla velocità non dovrebbero esserci grandi problemi per mantenere intatta la gran velocità del gioco. Provato su un Pentium 133 ha dato ottimi risultati. *Croc – Legend of the Gobbos* sfrutta tutte le schede grafiche 3D accelerate, è consigliato l'impiego di un joypad o quattro tasti. Il gioco non occupa più di 50 MB sul nostro hard disk.

L'azione di gioco è stata, infatti, arricchita di una piccola colonna sonora, molto veloce e divertente, che accompagna le nostre gesta, ma i suoni migliori che sentiremo saranno ben altri.

Il nostro *Croc*, infatti, in particolari situazioni, emetterà dei divertentissimi urli di guerra che, però, assomiglieranno molto di più agli strilli di un bambino che a quelli di un coccodrillo inferocito.

PER TUTTI, PER TANTI

Oltretutto non servono grandi abilità per riuscire a imparare a superare gli ostacoli, basterà soltanto provare un paio di volte per riuscire a comprendere il modo in cui si muove il nostro personaggio.

Il coccodrillino, infatti, dovrà essere guidato considerando sempre la posizione del suo lungo musetto. Tenendo a mente questo particolare, non sarà per nulla difficile riuscire a far compiere le più strane evoluzioni al nostro caro amico. Fare salti, arrampicarsi su per le pareti di roccia, gettarsi in un pozzo senza fondo: saranno azioni d'estrema facilità per chiunque di noi, anche per il giocatore meno pratico nell'uso del joypad.

Stranamente, risulta più semplice e immediato il controllo tramite tastiera rispetto a quello tramite un joypad.

Ad ogni modo, il gioco è, sicuramente, molto interessante per chi, fra noi, stia cercando un gioco semplice, immediato e divertente da giocare, senza troppe difficoltà nell'uso ma abbastanza longevo. I molti e diversi ambienti che dovremo visitare per riuscire a terminare il gioco assicurano molte ore di divertimento e la possibilità di salvare la posizione che si è raggiunti nel corso della nostra avventura, ci permette di riprendere anche più volte il gioco, magari tornando anche sui nostri passi per cercare gli schemi che, quasi sicuramente, non abbiamo trovato o visitato completamente.

Gmc



Alla fine di alcune schermate avremo a che fare con dei mostri molto poco raccomandabili; in questo caso, non ha un aspetto molto minaccioso, però è davvero pericoloso.

Adatto a qualsiasi palato, *Croc – Legend of the Gobbos*, arriva a sorpresa sui nostri computer, dando una ventata di divertimento e ironia come in poche altre occasioni. Spesso e volentieri i giochi come questo sono realizzati con scarsa cura, visto lo scarso interesse che, incredibilmente, i giochi a piattaforme riescono a richiamare su di sé. Ma in questo caso, dobbiamo ammetterlo, non era proprio possibile non parlare di questo piccolo ma divertentissimo coccodrillo che cerca di liberare piccoli esserini pelosi ed indifesi. Con o senza l'ausilio di una scheda grafica acceleratrice, il gioco è, ad ogni modo, molto bello, veloce e accattivante, anche se con la spintarella della scheda acceleratrice diventa davvero vulcanico. L'unico gioco per PC valido nel campo dei giochi a piattaforme, fino ad ora, che riesce a unire la semplicità a una gran qualità.

8



COMMENTO

GRAFICA	8
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	8
SONORO	8

• CASA: [illegible]	• SVILUPPATORE: [illegible]	• INTERNET: [illegible]
• DISTRIBUTORE: [illegible]	• TELEFONO: [illegible]	• PREZZO: [illegible]

C'era una volta il west...

Un povero cowboy solitario si batte per la legge e la giustizia. No, non stiamo parlando dei gloriosi film di Bud Spencer e Terence Hill, ma dell'esilarante fumetto western dei francesi Morris e Goscinny: *Lucky Luke*.

Da un fumetto, dunque, è tratto questo gioco della Infogrames, e proprio dal fumetto trae ispirazione per tutte le sue idee.

L'ambiente, gli scenari e i personaggi sono stati ripresi fedelmente dalla versione originale facendo onore all'indiscussa genialità dei suoi autori. *Lucky Luke* ha avuto un notevole successo, soprattutto in Francia e in Germania, a causa dell'alto potenziale umoristico, della caratterizzazione dei personaggi e della fedele ricostruzione storica delle vicende, di pura invenzione ma attente alla cultura del vero Far West. Il nostro protagonista è un cowboy solitario, animato da buoni sentimenti e perennemente in viaggio. Sulla sua strada si parano i delinquenti più terribili come i gemelli Dalton e i personaggi più stravaganti; Lucky Luke, accompagnato dal fedele destriero, Jolly Jumper, risolve ogni situazione in racconti conditi con humor e ironia. La difficile trasposizione del fumetto sullo schermo del nostro PC è avvenuta in modo efficace; gli autori hanno perfettamente ricreato lo spirito che animava il fumetto trasformandolo in un gioco a piattaforme, colorato e spiritoso.

L'ERBA GRAMA NON MUORE MAI

I fratelli Dalton, quattro ceffi identici in tutto tranne che per l'altezza (dove la statura è inversamente proporzionale all'astuzia e all'intelligenza), sono fuggiti di prigione per l'ennesima volta meditando vendetta contro di noi, l'eroe che riesce sempre a rispedirli in gattabuia.

Lucky Luke ci porta negli scenari più classici del Far West in uno stile fumettoso e caricaturale, proprio delle atmosfere originali.

La nostra avventura ha inizio nella poco ridente città di Yuma, invasa da un esercito di banditi e desperados. Fin dalle prime battute ci rendiamo conto che questo gioco contiene diversi rompicapo che tentano di arricchire l'azione generale; evitando i colpi dei numerosi cecchini dobbiamo liberare il direttore della banca, chiuso dai malviventi nel pozzo. Poi, attraversare la città e vincere un duello contro un energumeno e il suo disonesto compare che ci spara dal tetto. Dopo una veloce sparatoria, l'azione si sposta nel vicino penitenziario dove i Dalton hanno provocato una rivolta. Gli obiettivi si complicano ulterior-



Schermate grafiche di questo tipo ci riportano al fumetto originale. Ci meritiamo una pausa di riflessione prima del livello della prigione.



Più che una prigione è un colabrodo. Dobbiamo salvare il direttore del carcere e i secondini rinchiusi in quella porta sbarrata.



Una delle demenziali scene d'intermezzo: il braccio di ferro con il nostro simpatico cavallo, inseparabile compagno di mille avventure. Farsi battere sarebbe davvero troppo umiliante!

mente; per liberare le guardie e sconfiggere i rivoltosi dovremo destreggiarci tra prigionieri bellicosi e piccoli enigmi. Lo scenario prevede l'uso dei riflessi come di una piccola dose di materia grigia.

Dalle prigioni al saloon di una città fantasma il passo è breve; passeremo di scenario in scenario ripercorrendo tutti i temi cari al classico vecchio West in un crescendo di difficoltà e insidie.

FAR WEST A DUE DIMENSIONI

Lucky Luke è un gioco a visuale bidimensionale dove il nostro simpatico cowboy si staglia su uno sfondo coloratissimo; ci troveremo di volta in volta in una cittadina di pionieri, in un saloon, in un canyon e così via. Potremo correre, saltare, sparare e piazzare cariche di dinamite, sempre alla ricerca degli inafferrabili Dalton e dei vari Bonus segreti disseminati in ogni scenario. Alla fine del livello, il ritrovamento del Bonus ci permette di accedere a uno dei livelli straordinari: la lotteria, il lancio della bottiglia o il braccio di ferro. Purtroppo, si tratta di giochini piuttosto insipidi che dopo la prima volta risultano noiosi.

Lo svolgimento della storia, inoltre, viene interrotto da alcune sequenze speciali come il tornado o l'inseguimento nel canyon che vorrebbero aggiungere un pizzico di varietà e imprevisto; invece, trasformano *Lucky Luke* in un gioco singhiozzante, in cui il ritmo è costantemente spezzato da scene monotone, spesso difficili e capaci solo di farci perdere tempo e vite.

"NON CI SIAMO GIA' VISTI?"

Il difetto principale sta nella ripetitività degli schemi; ogni volta che perdiamo una vita, siamo costretti a rifare il livello praticamente da capo, ripercorrendo il medesimo percorso, uccidendo gli stessi nemici che appaiono dietro le solite finestre, gli ostacoli e i barili di sempre, in un ciclo senza fine. Ogni volta che torniamo sui nostri passi, stiamo pur certi che ritroveremo il solito bandito ad aspettarci, un po' masochista nella sua ottusa testardaggine. Per fortuna, qualcuno ha pensato di farci trovare alcuni codici in locazioni prefissate. Dopo averli scoperti, saremo in grado di riprendere una partita da una posizione avanzata. Con un po' di pratica, se la noia non avrà avuto la meglio, potremo completare i vari livelli anche a occhi chiusi. Anche gli enigmi non brillano certo per originalità; sono abbastanza elementari e non richiedono un'attenzione particolare per essere risolti, peccato!

Gmc

REQUISITI DI SISTEMA

Lucky Luke richiede davvero dei requisiti minimi per funzionare e può essere giocata tranquillamente sia sotto Windows 95, sia sotto un Dos 5.0 o superiore. Un 486 DX 33 dotato di almeno 8 MB di RAM è sufficiente; inoltre, lo spazio richiesta su disco fisso arriva appena ai 15 MB. Anche gli ultimi requisiti sono assoi modesti: scheda grafica VGA a 256 colori, schede audio Sound Blaster o 100% compatibili. Infine, possiamo giocare con la tastiero appure con un joystick; la tastiera è consigliabile per esercitare un maggiore contrallo sul personaggia.



COMMENTO

 GRAFICA 6  LONGEVITÀ 5

6  GIOCABILITÀ 5  SONORO



Non è la prima volta che vediamo un gioco che cerca di ispirarsi a un fumetto, a un film o ad altro. Spesso capita di avere un gioco discreto ma abbastanza distante dallo spirito che animava il prodotto originale. Non è questo il caso di *Lucky Luke*, dove l'umorismo e la caratterizzazione dei personaggi sono stati riprodotti fedelmente, ma la monotonia degli scenari e la scarsa inventiva dei rompicapo lo relegano al pubblico dei più piccoli. A tratti divertente, questo titolo poteva avere tutto un altro spessore se fosse stato curato con più attenzione.

5

- **CASA:** GT Interactive
- **SVILUPPATORE:** Digital Dialec
- **INTERNET:** http://www.gtinteractive.com
- **DISTRIBUTORE:** Halifax
- **TELEFONO:** 02/413031
- **PREZZO:** L. 89.000

Fuga dal mattatoio



È con immenso piacere che annunciamo *Oddworld (Abe's Oddysee)*, un affascinante videogame capace di riportare sulla cresta dell'onda un genere che sembrava ormai sull'orlo del tramonto.

Ci sono alcuni titoli del passato che tuttora riescono ad occupare un posto tra i ricordi più belli di molti giocatori. Prendiamo ad esempio, videogiochi del calibro di *Prince of Persia*, *Out of This World* e *Flashback*. Questi giochi, vere e proprie pietre miliari nella storia dell'intrattenimento videoludico, hanno indiscutibilmente rappresentato un'ottima variante di quel genere che oggi viene solitamente indicato sotto il nome di "giochi di piattaforma". Con tale denominazione, si vuole intendere, in particolare, quell'insieme di videogiochi dotati di una rappresentazione laterale (e quindi bidimensionale) dell'azione di gioco. In un primo momento, i giochi di piattaforma erano caratterizzati da un'impostazione estremamente frenetica che lasciava al ragionamento un esiguo margine di azione. Poi, con l'avvento dei titoli sopracitati, si assistette a una piccola rivoluzione che stravolse la concezione di questo genere. Da quel momento, non fu più sufficiente, correre all'impazzata sparando a destra e a manca. Le cellule celebrali dei giocatori, infatti, iniziarono a essere impiegate nell'elaborazione di complesse strategie, finalizzate alla risoluzione di stimolanti enigmi e rompicapi.

Abe's Oddysee, pur adottando alcune inedite soluzioni tecniche, si ispira, senza alcuna ombra di dubbio, a quest'ultima interpretazione di questo genere di giochi e sembra avere tutte le carte in regola per ricalcare i successi dei suoi più blasonati predecessori.

STORIE DI ALTRI MONDI

Questa volta ci troveremo a vestire i panni di Abe, una strana creatura, costretta a scappare dal progetto criminale di un manipolo di imprenditori senza scrupoli. La principale sfortuna di Abe, era



Le ambientazioni sono senz'altro suggestive, e questa foto ne è una chiara testimonianza.



Tramite la telepatia, Abe è in grado di dare ordini ai propri simili senza farsi sentire dalle guardie nemiche.

quella di appartenere alla specie animale dei Mudokon. Tutto, lascia infatti pensare che, questa strana razza, sia stata predestinata geneticamente a condurre un'esistenza, fatta principalmente di miseria e sottomissione. Non è un caso che, da infinite generazioni, i Mudokon fossero alle dipendenze dei malvagi Glukkons in qualità di schiavi e costretti a ritmi di lavoro impressionanti. Dal punto di vista di Abe però, le cose non andavano poi così male come ci si potrebbe aspettare; d'altronde, rimpiangere la libertà, per chi non l'ha mai posseduta, è un sentimento tutt'altro che istintivo. Abe, infatti, lavorava orgogliosamente ventiquattro ore su ventiquattro all'interno dei mattatoi Ernia, ovvero il più grande stabilimento di Oddworld destinato al confezionamento di cibi inscatolati.

La tradizione culinaria dei Glukkons annoverava, tra i suoi piatti tipici, specialità estremamente gustose arricchite con ogni genere di creature cucinate nelle modalità più svariate. Il principale problema di questo settore industriale era rappresentato dalla periodica estinzione della specie animale utilizzata come ingrediente principale nel piatto più venduto. L'ultima riunione del consiglio di amministrazione aveva infatti evidenziato l'enorme passivo accumulato negli ultimi tempi in seguito alla forsennata decimazione delle specie animali più succulente. D'altronde gli affari sono affari, e così, Molluck, perfido direttore generale del mattatoio, aveva dato il via libera al progetto top-secret di uno snack a base di Mudokon. Casualmente, Abe venne a conoscenza del diabolico piano, giusto in tempo per poter scappare dal mattatoio e mettere in salvo tutti i suoi colleghi di lavoro. Ovviamente, spetterà al giocatore tirare fuori da questo luogo infernale, Abe e gli altri Mudokon, eludendo un complesso sistema di sorveglianza, fatto di trappole, guardie e diabolici rompicapi. Il tutto, utilizzando principalmente arguzia e intelligenza, visto che, solo in rari ed eccezionali situazioni, si potrà disporre di qualcosa simile ad un'arma.

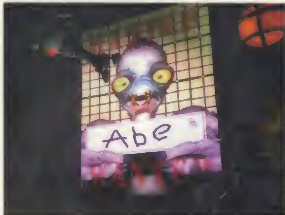
UN ALIENO (DIS) ARMATO

L'unico strumento offensivo in nostro possesso sarà infatti rappresentato dalla semplice forza del pensiero. Per nostra fortuna, tale potere non si manifesterà unicamente attraverso l'elaborazione mentale del giocatore, ma anche tramite alcune capacità sensoriali detenute dal sorprendente Abe. Bisogna infatti sapere che, per scongiurare insurrezioni e disordini di qualsiasi genere, Molluck aveva fatto cucire le bocche dei Mudokon così da evitare l'insorgere di qualsiasi tipo di confabulazione sovversiva. Abe e i suoi compagni erano comunque riusciti ad elaborare un complesso codice comunicativo che permetteva di articolare alcune basilari conversazioni, combinando sapientemente i pochi monosillabi che erano in grado di pronunciare.

Oltre a questo tanto rudimentale quanto efficace metodo di comunicazione, i Mudokon avevano scoperto che emettendo determinate melodie vocali si poteva accedere a una sconfinata serie di poteri soprannaturali. In questo modo, era infatti possibile controllare telepaticamente le guardie nemiche, mimetizzarsi perfettamente nelle zone d'ombra, o comunicare con i propri simili.

In ogni fase di *Abe's Oddysee*, il giocatore può dunque scegliere tra una infinità di strategie. Inoltre, la soluzione di ogni rompicapo non è affatto univoca e consente gli approcci più svariati. La stessa struttura del gioco non è vincolata ad alcun binario predefinito e può articolarsi in infinite diramazioni.

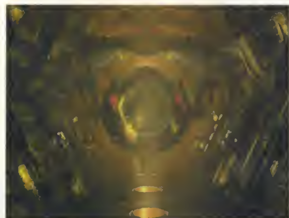
Tutto ciò dovrebbe dunque limitare il rischio di bloccarsi in un determinato punto dell'avventura e



I fondali sono davvero spettacolari e permettono di ricreare atmosfere particolarmente coinvolgenti.

PER CHI VUOLE SAPERNE DI PIÙ

dworld è caratterizzata da una struttura di gioca denaminato A.L.I.V.E. (acranima che sta per Aware Lifefarms in Virtual Entertoinment). Questo sistema, consente al programma di monitorare le masse campiute dal giocatore e, di conseguenza, cambiare l'esita dell'intera avventura. Ogni azione mpiuto, assume quindi un ruala fondamentale, non sola nel circoscritto istonte in cui questo viene esplicato, ma anche in tutte le fasi di gioco successive.
altronde, consentire una casi elevato interaziane con il monda esterna, per poi rifilare finale precastituito, non avrebbe poi avuta alto senso. Destino e predestinaziane sona quindi due vocaboli, totolmente estranei alla filosofia di questo gioco.



In certe occasioni, questo distributore di bombe a mano, può risultare davvero utile, non è vero!



Un articolato sistema di carrucole permetterà al nostro prode eroe di spostarsi anche verticalmente.

REQUISITI DI SISTEMA

Abe's Oddysee funziona sotto Windows 95 e richiede un Pentium 120 o superiore, 16 MB di RAM e un lettore CD a doppia velocità. Lo spazio richiesto su disco rigido è estremamente esiguo; tutto il gioco viene infatti caricato di volta in volta direttamente dal lettore CD-ROM. Come metodo di controllo, l'ideale sarebbe disporre di un joypad a quattro o più pulsanti, od ogni modo anche la tastiera assolve degnamente il medesimo compito. Il mouse non è necessario mentre è indispensabile una scheda sonora compatibile con Windows 95. La scheda video, inoltre, deve essere in grado di supportare una risoluzione di 640x480 a 16 bit (ossia 65.536 colori). Il gioco è stato provato con un Pentium 133, su cui non ha presentato alcuna sorta di rallentamento.



consentire al giocatore di vivere una esperienza particolarmente stimolante. Sparsi un po' ovunque vi sono poi numerose aree segrete che rendono l'esplorazione ancor più intrigante.

Per molti versi, *Abe's Oddysee* può essere considerato un gioco di piattaforme estremamente originale. Molti aspetti del gioco escono infatti dai canoni strutturali che solitamente caratterizzano i titoli di questo genere. Innanzitutto, Abe non morirà mai, o meglio, potrà lasciarci le penne in svariate occasioni, ma questo non comporterà mai la fine del gioco. Non appena molto, infatti, il nostro prode eroe si materializzerà nuovamente all'inizio del livello corrente pronto a riprendere la sua fuga. Il sistema di salvataggio è infatti organizzato in capitoli dalle dimensioni di due o tre schermate. Per intenderci meglio, il giocatore per poter continuare la propria avventura dovrà completare senza intoppi un intero capitolo altrimenti sarà costretto a rifarlo da capo ad oltranza.

La gestione dei controlli può essere inizialmente un po' complessa, i pulsanti da utilizzare sono infatti parecchi e talvolta premere quello sbagliato può costringerci a dover ripetere da capo la missione. Ad ogni modo dopo un po' di pratica e, possibilmente, con un joypad a quattro tasti, non è assolutamente difficile assumere il pieno controllo del gioco. Le azioni non richiedono comunque una precisione al millimetro e consentono un discreto margine di errore.



Lungo il percorso è facile trovare suggerimenti più o meno espliciti.

Abe può assumere una considerevole quantità di atteggiamenti a seconda delle diverse circostanze. Potrà, ad esempio muoversi in punta di piedi, correre velocemente o mettersi a dialogare con gli altri schiavi Mudokon. Come già accennato in precedenza, Abe è infatti, in grado di emettere rumori, fischi e un limitato campionario di vocaboli, attraverso i quali può avvisare i suoi simili di pericoli imminenti, invitarli a seguirlo o semplicemente salutarli.

UN BEL PANORAMA

La rappresentazione grafica è ben curata e si avvale di una risoluzione video di 640x480. I diversi personaggi sono animati egregiamente e vantano una considerevole mole di atteggiamenti. I filmati presenti nel gioco sono davvero suggestivi e non si limitano alla spettacolare introduzione iniziale ma integrano stupendamente le diverse fasi dell'avventura.

La profondità dei colori abbinata alle splendide ambientazioni sembra aver eliminato definitivamente quella bidimensionalità tipica dei platform, regalando al gioco una profondità quasi palpabile. La vista sull'azione di gioco è fissa e non segue quindi la camminata del personaggio principale. Nelle diverse ambientazioni, troverete inoltre insegne luminose e cartelli che forniranno informazioni particolarmente utili alla soluzione dei diversi enigmi. Queste sono state completamente tradotte in italiano così come ogni altro aspetto del gioco (dialoghi compresi).

Gmc





COMMENTO

Oddworld è sanz'altro un ottimo videogioco cha ha saputo rivalutare un genere datato come quello dei giochi di piattaforma. Quell'alone di noia a ripetitività che solitamente carattarizzava questo tipo di videogiochi, è stato spazzato via da una miscela esplosiva di originalità, dinamismo a puro divertimento. L'aspetto grafico è più che buono. Le animazioni dei personaggi a le ambientazioni sono stata curate nei minimi dettagli. Forse una risoluziona video un po' più alevata non avrebbe certo fatto male, ad ogni modo, il risultato ottenuto è già di per sé soddisfacente. Gli affatti sonori sono di ottima qualità mentre le musiche riescono ad accompagnare degnamenta l'aziona di gioco in ogni sua parte.

La giocabilità è uno dei pilastri su cui si fonda questo videogame. Bisogna però ammettare che per acquisire una carta familiarità con i molteplici comandi della tastiera (o del joypad) è richiesta un po' di pratica. Nel complesso possiamo comunque essere soddisfatti di questo titolo che si è dimostrato capace di regalare numerosi momenti di sano divertimento.

8



GRAFICA	8
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	7
SONORO	8

• CASA: Electronic Arts • SVILUPPATORE: [illegible] • INTERNET: [illegible]
• DISTRIBUTORE: [illegible] • TELEFONO: [illegible] • PREZZO: [illegible]

Tiriamo una bomba da tre

Certi spettacoli sono davvero irrinunciabili: i tramonti sul mare, delle spiagge deserte e molte azioni di gioco del basket statunitense; in *NBA Live 98* potremo essere spettatori e attori di uno dei più spettacolari sport del nostro pianeta!



La pallacanestro, o basket per i più anglofili, ha avuto un periodo d'oro in Italia grazie ad alcune squadre di club che sono riuscite a riportare in casa nostra i trofei più importanti. C'è anche chi ha detto che il nostro campionato, a livello europeo, era il migliore e chi ha azzardato paragoni con il campionato NBA.

UN REALISMO SPETTACOLARE

Tutto quanto rappresenta la realtà della NBA è stato fedelmente trasportato in *NBA Live 98*, ultimo nato in casa EA Sports tra le simulazioni sportive. La spettacolarità in sé del basket americano è quanto più ci stupisce vedendo girare il CD-ROM nel nostro lettore, che la ripropone con tutte le sue caratteristiche; dando a tutti noi la possibilità di giocare una vera partita in stile NBA. Il realismo è infatti, come vuole la tradizione degli ultimi giochi di questa risma come *NHL '98* o *FIFA '98*, il motore trainante di tutto il gioco.

LE BUONE ABITUDINI

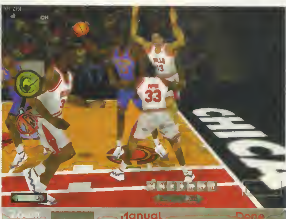
Come in *NHL '98* abbiamo la possibilità di vedere ciascun giocatore della lega in faccia: perfino Dennis Rodman ha avuto giustizia e ogni volta che lo vedremo giocare, potremo gustarci una nuova colorazione dei suoi capelli, proprio come nella realtà della NBA. Ma l'aspetto che più ci ha impressionato è stata la realizzazione dei giocatori sul campo.

Abbiamo detto della creazione virtuale di veri e propri personaggi con proprie caratteristiche, ma i programmatori non si sono fermati qui: oltre al taglio di capelli e agli accessori realmente utilizzati dai giocatori come le fasce nei capelli o gli occhiali protettivi, ogni giocatore avrà un proprio comportamento nelle azioni di gioco.

Non potremo infatti sperare di andare a prendere un rimbalzo con giocatori come Stockton o tentare una penetrazione con O'Neal. Il realismo di questo gioco è anche questo, ogni singolo giocatore ha precise attitudini che non possono essere trascurate e di cui dobbiamo tenere conto se non vogliamo perdere palloni importanti o sbagliare troppi tiri.



La gara esibizione dei tre punti è uno dei momenti più spettacolari: potremo gareggiare contro tutti i giocatori della NBA per diventare il miglior cecchino!

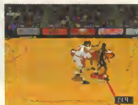


Con il replay potremo rivedere le nostre azioni migliori, per assaporare la tecnica e la tattica della nostra squadra.





All'inizio della partita dovremo ingaggiare, con il nostro avversario, la contesa per entrare in possesso della palla fin dall'inizio e mettere a segno subito alcuni punti.



TANTE POSSIBILITÀ, TANTO DIVERTIMENTO

Il gioco ci fornisce anche una serie di interessanti possibilità per far variare i parametri della simulazione base, dandoci quindi l'opportunità di divertirci in maniera molto diversa ogni volta che affronteremo una nuova stagione. Possiamo infatti scegliere quali regole applicare e quali cancellare, il livello del controllo arbitrale (che però risulta essere sempre un po' strano) e perfino il tipo di infrazioni imputabili ai nostri giocatori.

Difatti, possiamo decidere di abolire il limite di tempo per la rimessa o eliminare l'infrazione di passi e tante altra possibilità che, in effetti, snaturano anche il vero gioco del basket, ma magari permettono a certi giocatori poco abili di cimentarsi in nuovi giochi.

LA NUOVA FRONTIERA

Sono ormai diventate una periferica quasi obbligatoria ma non indispensabile (è infatti possibile giocare a *NBA Live 98* anche senza): parliamo delle schede acceleratrici 3Dfx che offrono il meglio di sé anche in *NBA Live 98*. Non solo si cura che tutti i giocatori abbiano il loro numero e il loro nome sul retro della maglia ma persino il logo della squadra davanti, il tutto gestito con il sistema Virtual Stadium, creato per *FIFA '97*, che riesce a trasmettere il pathos e la velocità d'esecuzione che devono realmente avere i giocatori della NBA.

La vera e propria grandiosità della 3Dfx è però nascosta nei particolari a volte impercettibili come le piccole ombre sotto la palla che variano a seconda dell'altezza e della velocità del palleggio o della realizzazione di tutto il pavimento in parquet, reso realistico anche da una buona serie di piccoli effetti come scivolate o le classiche sgommate sul campo lucidato.

Il sistema di controllo della squadra durante la partita è stato studiato in maniera da sfruttare al meglio il joypad a otto tasti, dandoci la possibilità di poter passare la palla a tutti i nostri giocatori, fare penetrazioni e cercare la schiacciata in faccia ai nostri avversari.

GIOCO DI SQUADRA

Inutile dire che *NBA '98* giocato in multigiocatore con o contro un amico rende il doppio del divertimento. Per la nostra gioia, il gioco vanta quattro differenti livelli di difficoltà e anche la possibilità di giocare la gara dei tre punti.

Possiamo anche decidere di impostare una stagione con un numero ridotto di partite (82, 56, 28) o di iniziarla dalla fase calda dei play-off.

All'interno della stagione potremo decidere di scambiare giocatori, scegliere dei Rookie (i giocatori giovani, appena usciti dai college) e decidere quali partite giocare dal vero e quali simulare.

Tutte le azioni di gioco saranno commentate o con una semplice notifica delle statistiche di gioco della squadra (palle rubate, rimbalzi difensivi o offensivi) o del giocatore che è in possesso della palla.

Potremo scegliere di avere una telecronaca dal vero che descriva più o meno esattamente l'evolversi della partita, con anche commenti tecnici sulle scelte di gioco dei singoli elementi delle squadre.

Oltretutto è anche possibile far giocare tutta la squadra, azzardando a volte anche passaggi difficili, cercare schiacciate al volo da parte del pivot o andare al tiro forzato.

Tutto questo riesce a creare un'atmosfera unica, da vera e propria partita NBA. Ad accompagnare le nostre gesta sportive, ci sarà anche una raccolta dei temi musicali più comuni nei palazzetti americani.

Alla fine, l'EA Sports è riuscita a migliorare ancora quanto aveva fatto in precedenza con *NBA '97* e ha decisamente staccato la concorrenza sfornando un'altra grande simulazione sportiva che, salvo sorprese fuori programma, sarà soppiantata solo dalla nuova versione del gioco.

Gmc

PER CHI VUOLE SAPERNE DI PIÙ

Ci sono moltissimi siti internet dove poter scoprire segreti e novità del mondo NBA, l'unico ufficiale è www.nba.com, dove comunque avremo a nostro disposizione tutti i roster aggiornati, situazioni delle varie conference (i gruppi i cui è divisa il campionato NBA) e notizie su tutte le squadre. Vogliamo farvi notare una cosa molta interessante: tra le varie opzioni c'è anche quella di permettere la difesa a zona, possibilitó tatalmente proibita nel campionata NBA, dove è permessa saltonta la difesa a uomo.

Altro aspetto importantissimo è costituito dal joypad Se prima uno a quattro tasti era la norma, da un po' di tempo abbiamo notata che sarebbe meglio di armarsi di uno a otto. In *NBA Live '98*, è possibile giocare con entrambi ma è decisamente più avvincente e comodo giocare con il secondo

REQUISITI DI SISTEMA

NBA Live '98 ha richieste un po' particolari in quanto l'animazione di dieci giocatori (non compare mai l'arbitro) quasi sempre diversi tra loro per forma e colorazione, richiede uno sforzo decisamente superiore alla norma. Oltre ad una scheda 3D accelerata (non obbligatoria, ma molto consigliata), richiede di essere installata sotto Windows 95 e un Pentium a 133 con 125 MB di memoria libera sul disco fisso. Il lettore deve essere almeno un 4x.

COMMENTO

GRAFICA 8 LONGEVITÀ 8
8 GIOCABILITÀ 9 SONORO



Ogni volta e sempre la stesa storia, le nuove versioni delle simulazioni sportive della Eletronics Arts, sono sempre migliori delle precedenti e, nella ultima tornata, hanno mostrato di cosa sono realmente capaci i PC dotati di una qualsiasi scheda acceleratrice. Il gioco è completo e le poche lacune (i giocatori o il sistema arbitrale non proprio imparziale) non intaccano una giocabilità e una longevità probabilmente battibili solo dalle versioni che verranno confezionate in futuro. Se ci piace il basket non dovremo avere la minima esitazione sul comprare o meno *NBA '98*, se non lo consciamo questa è l'opportunità per avvicinarci nel migliore dei modi. Possiamo solo sperare che si continui su questa strada.

8

• CASA: [illegible] • SVILUPPATORE: [illegible] • INTERNET: [illegible]
• DISTRIBUTORE: [illegible] • TELEFONO: [illegible] • PREZZO: [illegible]

Kalisto, che grafica!



Dopo il successo riscosso pochi mesi or sono con l'ottimo *Dark Earth*, la sofware house francese Kalisto esalta ancora le doti dei suoi grafici con *Ultim@te Race Pro*, un gioco di corse davvero spettacolare.

LA CENERENTOLA DELLE SCHEDE 3D

Ultim@te Race (l'originale) era un prodotto caratterizzato da una grafica sublime, costruita su misura per il chipset Power VR della Apocalypse 3D, la scheda acceleratrice di cui doveva diventare la "killer application" – cioè il traino, il gioco che da solo incentivasse le vendite e garantisce l'immediata diffusione del prodotto. Questa scheda vantava prestazioni di tutto rispetto (leggermente inferiori solo a quelle del chipset 3Dfx), ma è stata oggetto di un'operazione di marketing a dir poco fallimentare: in Italia, tanto per dire, non è mai stata ufficialmente commercializzata, ed è ormai superata. È infatti già stato lanciato il chipset Power VR 2, decisamente più efficace del primo, montato sulla scheda M3D della Matrox.

SCREAMER RALLY

A nostro insindacabile giudizio la più valida alternativa di *Ultim@te Race Pro*. Creato dalla software house milanese Milestone, *Screamer Rally* vanta una grafica leggermente inferiore ma una giocabilità incommensurabilmente migliore, che ne garantisce l'utilizzo anche da parte di chi non vive di soli giochi di corse. *Screamer Rally* supporta anch'esso le schede acceleratrici 3D (con chipset 3Dfx), e contiene sul CD di gioco anche un aggiornamento che consente di utilizzare *Screamer 2* (il suo predecessore) sfruttando le ormai diffusissime schede 3Dfx. Una vera chicca che ne rende ancor più indispensabile l'acquisto.

Tra tutte le tipologie di videogiochi, quella che ha tratto maggior giovamento dalla crescente e inarrestabile diffusione delle schede acceleratrici 3D è senza dubbio la categoria dei giochi di corse. Grazie al supporto hardware, è oggi possibile realizzare una grafica impensabile fino a pochi anni fa e farla girare con una fluidità ottimale. Gli esempi di questo tipo si sono sprecati nei mesi scorsi: citiamo, tra gli altri, *F1 Racing Simulation*, *F1* della Psygnosis e *Screamer Rally* dell'italiana Milestone. Uno di questi giochi, realizzato nell'ultimo anno sfruttando l'accelerazione 3D, è però ingiustamente passato in sordina: stiamo parlando di *Ultim@te Race*. Questo prodotto, caratterizzato da una grafica sublime, è stato fortemente penalizzato dalla scarsa fortuna dell'unica scheda acceleratrice che supportava, la Apocalypse 3D (di cui parliamo a parte).
Fortunatamente, oggi la Kalisto ci propone una nuova versione di questo interessantissimo gioco, opportunamente adattato alle altre schede acceleratrici di successo: tutte quelle che montano l'ormai rinomato chipset 3Dfx e il PowerVR.

UNA GRAFICA SUBLIME

Su questo non c'è alcun dubbio: *Ultim@te Race Pro* punta tutto sulla sua eccezionale grafica, davvero spettacolare. Ha insieme dell'incredibile e del prodigioso, con l'elevatissimo dettaglio grafico a cui si uniscono effetti speciali di tutti i tipi, dalle perfette ombreggiature all'accattivante effetto nebbia del tramonto. Vorremmo a tutti i costi evitare a questo punto una digressione sulla qualità del sistema grafico di *Ultim@te Race Pro*, ma è davvero difficile resistere alla tentazione di raccontare le prodezze visive di questo prodotto. L'impostazione a dir poco attenta alla cura grafica, d'altronde, traspare fin dal menu iniziale, semplice e coinciso ma molto ben realizzato. Poche, chiarissime icone assolutamente autoesplicative illustrano le potenzialità offerte da questo nuovo titolo: due modalità a singolo giocatore (contro il tempo o altre macchine), multigiocatore in tutte le salse (rete, modem, cavo, Internet), molte vetture tra cui scegliere, innumerevoli circuiti e soprattutto una rassegna di opzioni – manco a dirlo – grafiche davvero impressionante. Per un'analisi dettagliata di tutte le caratteristiche di questo fondamentale menu richiamiamo l'apposito box, ma possiamo anticipare che ci sono davvero infine soluzioni per adattare la complessità del sistema grafico alle potenzialità del computer, senza perdere troppo né in termini di velocità né di qualità.

Selezionata la modalità di gioco, la macchina e la pista, non resta che prepararsi ad ammirare i prodigi che i grafici della Kalisto







ci hanno accuratamente preparato: giusto il tempo di scegliere il tipo di trasmissione (cambio automatico o manuale) e ci ritroviamo infatti in pista, pronti a scattare alla luce verde. A questo punto è davvero difficile descrivere a parole la meraviglia a cui assistiamo: le immagini a corredo di questa recensione sono molto più espressive di qualunque frase. Gli scenari in cui sono ambientate le cinque piste sono bellissimi, realistici e suggestivi, e propongono una varietà di paesaggi davvero unica. Come se non bastasse, dopo i primi tre giri il sole si abbassa e giunge uno stupendo tramonto a fare da cornice alla competizione, che davvero passa un po' in secondo piano. I giochi di luce ci distraggono dalla guida, e non giovano certo i fari della vettura, che fendono magistralmente la penombra rossastra. Un vero spettacolo, non c'è che dire!



Due le visuali disponibili: questa è quella in soggettiva, tanto spettacolare quanto inefficace. Il riflesso del sole, comunque, è davvero qualcosa di incredibile...

REALISMO TOTALE

Conclusa la prima gara ad un distacco abissale dal penultimo classificato – eravamo troppo impegnati a guardarci intorno – ci ricordiamo che in fondo *Ultim@te Race Pro* è un gioco di corse, e quindi dobbiamo darci da fare per andare più forte degli altri. Affrontiamo quindi con impegno la seconda corsa, pronti a vendere stavolta assai più cara la pelle. Il risultato, però, resta più o meno lo stesso: non è per niente facile raggiungere il successo! Infatti il modello di guida, benché godibile, è davvero impegnativo, e richiede un po' di pratica per essere assimilato a dovere. Inoltre le vetture presentano comportamenti significativamente diversi e quindi occorre prendere con cura le misure a tutte le macchine per poter sfruttare a proprio favore le loro caratteristiche. I circuiti, infine, sono veramente tosti: lunghi e insidiosi, richiedono una perfetta conoscenza della pista per poter primeggiare.

Gli avversari, dal canto loro, le tentano tutte per tenerci dietro, pur senza scorrettezze.

Insomma, vincere una corsa non è per niente facile e certo non aiuta l'assenza del livello di difficoltà del gioco. Gli sviluppatori hanno infatti implementato un meccanismo insolito: i quattro circuiti principali (il quinto è un semplice tracciato di prova) sono infatti proposti in tre differenti versioni.

La prima è normale: si parte con la luce del sole e si arriva al traguardo al tramonto; nella seconda si corre in senso opposto alla prima e si gira anche di notte. Nella terza, infine, si affrontano



Finire in testacoda, con vetture potenti e con scarsa aderenza come queste, è facilissimo. Riprendere la corsa, senza continuare a girare in surplace, è più impegnativo...

OPZIONI GRAFICHE

In un prodotto che punta tanto sul sistema grafico era indispensabile un'adeguata serie di opzioni che garantiscano una velocità e fluidità ottimale su tutti i computer. *Ultim@te Race Pro*, puntualmente, offre un'ampia rassegna di possibilità che propone una serie di soluzioni praticamente infinita. Analizziamo insieme tutte le impostazioni

Ombre: le ombre delle vetture sull'asfalto possono essere precise, semplificate o disattivate per aumentare il numero di fotogrammi al secondo.

Distanza: si possono impostare tre diverse modalità di visualizzazione degli oggetti lontani: maggiore è la profondità, più lenta è l'animazione.

Acceleratore 3D: qui occorre selezionare la propria scheda acceleratrice tra quelle supportate (Power VR, Matrox M3D o 3Dfx).

Risoluzione: ampia anche la gamma di risoluzioni disponibili. Variano da scheda a scheda; si va comunque da 320*200 a 800*600.

GFX: tutti gli effetti speciali sono disattivabili per migliorare le prestazioni del sistema grafico. Tra di essi, le scintille, le strisciate di gomma sull'asfalto, il fumo, ecc.

Qualche semplice consiglio: proviamo a vedere che frame rate producano le diverse impostazioni, quindi scegliamo quella che più ci soddisfa, tenendo conto che sono indispensabili almeno 20 fotogrammi al secondo e che i valori qui riportati fanno riferimento alla pista senza macchine avversarie. Teniamo quindi un certo margine per evitare rallentamenti nelle fasi di gara più concitate



IL PARCO MACCHINE

Moltissime le vetture disponibili (addirittura 16, anche se sono uguali a coppie). Si differenziano per velocità massima, accelerazione e tenuta di strada. Dobbiamo imparare a conoscere le caratteristiche di ciascuna per poterla sfruttare con successo sulla pista a cui meglio si adatta. È però anche vero che ci sono alcune macchine decisamente valide in senso assoluto. La nostra preferenza, ad esempio, va alla numero 3, che vanta un'accelerazione bruciante e un'ottima tenuta di strada, a scapito però di una ridotta velocità di punta. Con questa vettura diventa indispensabile sfruttare la scia degli avversori nei lunghi rettilinei...

REQUISITI DI SISTEMA

Ultim@te Race Pro richiede almeno un Pentium con 16 MB di RAM, lettore CD-ROM e sistema operativo Windows95. Indispensabile, considerando la complessità del sistema grafico, anche una scheda acceleratrice 3D con chipset 3Dfx, PowerVR o la Matrox M3D. Tre le installazioni proposte: 55 MB (minima), 170 MB (consigliata) o 340 MB lo spazio occupato sull'hard disk. Innumerevoli le opzioni grafiche per adattare il gioco alla potenza del proprio computer. A titolo informativo, sul K6 200 MHz con Diamond Monster utilizzato per la prova, al massimo livello di dettaglio non si scendeva sotto i 20 fotogrammi al secondo. Una fluidità più che accettabile con una grafica del genere.



I giochi di luce al tramonto sono qualcosa di incredibile. Creano un'atmosfera splendida, quasi irreale. Onore al merito dei grafici della Kalisto, davvero un eccellente lavoro.





piste simmetriche rispetto a quelle originale, con l'aggiunta di condizioni ambientali proibite (spesso in notturna sotto uno scrosciante diluvio), che rendono davvero difficile il controllo della vettura.

Ultim@te Race Pro, in effetti, ci è sembrato un po' troppo difficile: anche noi "professionisti" del volante virtuale dobbiamo ammettere di aver preso delle vere e proprie lezioni dai piloti avversari – anche sui circuiti più facili – prima di riuscire a trionfare. Ed anche dopo diversi giorni di gioco, dopo aver sperimentato tutte le vetture disponibili, ci chiediamo come diavolo si faccia a vincere le corse più impegnative. La guida è infatti sempre sul filo del rasoio, e finire in testacoda è dannatamente facile. Il modello di guida è insomma più consono a una simulazione che ad un vero e proprio arcade, e richiede una grande padronanza (oltre a una perfetta configurazione) del metodo di controllo.

Tirando le somme, non possiamo proprio negare a *Ultim@te Race Pro* un'ottima valutazione: la grafica da capogiro e le bellissime piste, infatti, meritano di essere ammirate da tutti gli amanti del genere. Peccato che la notevole difficoltà e l'assenza di una modalità di gioco semplificata rendano in pratica proibitivo l'utilizzo di questo prodotto (a differenza, ad esempio, di *Screamer Rally*) da parte dei neofiti e di quelli che il freno, nei videogiochi, proprio non lo vogliono utilizzare. L'ultima fatica della Kalisto è quindi un prodotto per palati fini, che promette ore e ore di esaltante competizione a tutti i piloti virtuali che non si accontentano di ammirare lo scenario del circuito ma che vogliono vincere. Perché quando il gioco si fa duro, i duri cominciano a giocare.

Gmc



COMMENTO

Ultim@te Race Pro **è un gioco per molti, ma non per tutti. La sua grafica straordinaria meriterebbe un pubblico più ampio della ristretta (ma neanche poi tanto) cerchia degli appassionati dei giochi del genere, ma il modello di guida e la velocità degli avversari non transigono: per evitare la frustrezione di collezionare ultimi posti con distacchi abisseli, bisogna decisamente saperci fare. Tutti quelli che non si spaventano all'idea di imparare a memorie le piste (in fondo sono solo cinque), scoprire le diverse caratteristiche delle vetture e prendere parte a gare tiratissime dall'inizio alla fine, sempre sul filo del rasoio, troverenno comunque pene per i loro denti: di sicuro *Ultim@te Race Pro* garantisce un livello di realismo e difficoltà non comune agli altri giochi di corse arcade. Fortunatamente sono disponibili anche prove libere cronometrate, anche con ghost car, davvero utili per migliorare le proprie prestazioni limando i tempi sul giro secondo dopo secondo, decimo su decimo. La longevità, dal canto suo, è garantita daile varianti ambientali e dalle modelità multigiocatore, ormai diventata uno standard in tutti i giochi di guida.**

8



GRAFICA 7 LONGEVITÀ 6
10 GIOCABILITÀ 7 SONORO

• CASA: | • SVILUPPATORE: | • INTERNET:
• DISTRIBUTORE: | • TELEFONO: ND | • PREZZO: L. 99.900

Una oscura minaccia



Una misteriosa formazione rocciosa e la sparizione di uno scienziato hanno strani punti in comune nel mondo del 2066. Nei panni di una coraggiosa ragazza decidiamo di salvare un nostro amico da una sorte ignota, inoltrandoci nei meandri di *Obsidian*!

N° CD

Proviamo a muovere i primi passi all'interno di *Obsidian* con il demo allegato al nostro CD-ROM

Max e Lilah, due famosi scienziati, hanno da poco terminato un importantissimo progetto inerente Ceres, un satellite geostazionario in grado mediante l'uso di una tecnologia molto avanzata di risanare la situazione ambientale della Terra del 2066, evidentemente non molto florida e degna conseguenza di quanto oggi l'uomo sta facendo al suo pianeta natale.

Lo stress accumulato nei mesi passati sul progetto, ha generato strane idee nella mente dei due giovani ricercatori, e apparentemente qualcosa ha "trasferito" gli incubi e le paure nascoste nel subconscio dei due all'interno di quella strana cosa da loro stessi battezzata *Obsidian*. Max e Lilah ci sono finiti dentro, e a loro toccherà ora superare ciò che hanno inconsciamente creato se vogliono ritrovarsi sani e salvi nel mondo da cui provengono.

Cosa è *Obsidian*? Tale è il nome che i due ricercatori hanno dato a una strana formazione geologica, nera e traslucida (come l'ossidiana, appunto) da loro scoperta durante il primo periodo di vacanza dopo la fine del progetto Ceres. Una stranissima e misteriosa roccia, che pare crescere sempre di più con il passare del tempo!

Max, lo scienziato di cui sopra, decide di controllare da vicino lo strano fenomeno con il solo risultato di scomparirci dentro; Lilah, la ragazza di Max e sua collega sul lavoro, scoperto il drammatico avvenimento, decide di recuperare l'amico tentando a sua volta una esplorazione di *Obsidian*, finendo per trovarsi in mondi che aveva incontrato prima solo nei suoi sogni, e non per modo di dire...



Questa stella sarà il primo obiettivo della nostra avventura in *Obsidian*, raggiungerla sarà MOLTO difficile!

SOGNI E INCUBI

Obsidian è strutturato a più fasi sequenziali, che vedono la protagonista avanzare sempre di più nell'esplorazione del mondo bizzarro e scomodo esistente all'interno della misteriosa roccia nera, autentico fulcro della storia. Entrata nella struttura, Lilah si ritrova in una sorta di dimensione parallela (in realtà, solo la prima di una lunga serie) che scopre essere quasi identica ad alcuni suoi incubi del periodo del progetto Ceres, quando la gran quantità di trafile burocratiche necessarie all'approvazione del progetto avevano seriamente minato la tranquillità mentale della ragazza... questo è il mondo parallelo in cui si ritrova: un posto dove le regole del nostro mondo non valgono più, e tutto è dominato dalla burocrazia, tutto è da firmare, vidimare, controllare e, se possibile, censurare... un mondo, insomma, realmente da incubo!

Una volta assimilate le regole basilari di questo mondo, Lilah riuscirà a compiere le azioni che paiono essere necessarie per progredire nelle sue esplorazioni, fino a quando non scoprirà che forse niente di quanto pare utile lo è davvero. Seguendo alcuni logici passi le sarà possibile finalmente uscire da questa prima farneticante ambientazione, solo per capitare in una forse ancora peggiore, causata questa volta da alcune paure inconsce di Max, il suo compagno smarrito all'interno di *Obsidian*.

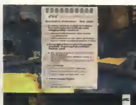
I mondi paralleli non sono solo incubi, ma sicuramente hanno

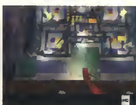
I PRIMI PASSI NEL GIOCO

Riteniamo corretto segnalare il punto potenzialmente più pericoloso del gioco. le primissime fasi di esplorazione, quando ancora non siamo all'interno della struttura dello misteriosa Obsidian, sono di una noia mortale! Cerchiamo di resistere e non abbandonare il gioco in quei primissimi momenti: non appena entreremo nella prima dimensione parallela, le cose andranno molto diversamente, e avremo di che pensare in abbondanza!

UNA SFIDA NON DA POCO!

Il grado di difficoltà medio riscontrato negli enigmi di *Obsidian* è senza alcun dubbio decisamente superiore alla media dei giochi disponibili nei negozi in questi mesi. Prepariamoci dunque a spremere le meningi come probabilmente non abbiamo fatto nei mesi appena trascorsi! In soccorso ai giocatori che, come non è affatto improbabile, avranno qualche problema di percorso è prevista la disponibilità di un certo numero di consigli utili sul sito ufficiale Internet di Mondadori.







una caratterizzazione decisamente onirica che li accomuna: difficilmente, i posti che Lilah esplorerà avranno molto da spartire con ciò che appartiene alla nostra comune esperienza di vita, ciononostante sarà necessario comprendere quanto più possibile la logica intima di ogni ambientazione, in modo da superare le prove che incontreremo; infatti, se non impareremo a ragionare nel modo giusto (cioè in quello del mondo in cui siamo in un dato momento), difficilmente riusciremo ad avanzare molto in questa strana e affascinante avventura.

L'EVOLUZIONE DELLA SPECIE

Obsidian è solo uno dei tanti giochi usciti sulla scia di *Myst* (il titolo della Broderbound che ha rivoluzionato il mondo delle avventure punta e clicca), oppure riesce in qualche modo ad essere diverso, originale e degno di attenzione tra i tanti in circolazione? La domanda è difficile; dal punto di vista prettamente tecnico, non abbiamo nulla da obiettare: il gioco si presenta davvero bene, con musiche d'atmosfera ed una grafica nitida e precisa, realizzata con tecniche di computer grafica e sicura competenza. Oltre che ben disegnato, il gioco è anche animato senza particolari pecche se si esclude il passaggio decisamente troppo brusco tra le visuali della protagonista quando si guarda intorno stando ferma, realizzato apparentemente senza lo stesso grado di accuratezza che permea tutto il resto del gioco.

A parte la grafica, evidentemente ben curata, resta da considerare ciò che davvero, alla fine dei conti, è importante in un gioco che si propone come una avventura: la trama e gli enigmi da superare nel corso della stessa.

Per quanto riguarda la storia, non possiamo lamentarci, in effetti l'idea di base (che non riveliamo per non rovinare ai nostri lettori il piacere di scoprirla da soli giocando a *Obsidian*) è davvero particolare, così come lo sono le varie ambientazioni, le motivazioni della loro esistenza e la bizzarra logica che gli sviluppatori sono riusciti ad infondere ad ogni singola parte del gioco tanto da costringere il giocatore ad entrare, forse più in questo che in molti altri giochi del genere, nei panni e nella mentalità della protagonista per cercare di risolvere i vari enigmi che man mano ci si trova a dover affrontare.

Troveremo parecchi enigmi in *Obsidian*, non moltissimi dal punto di vista numerico ma sicuramente di una varietà che lascia poco all'immaginazione. Dai primi stranissimi legati più che altro a questioni spaziali (esplorazione ed orientamento) nel mondo della burocrazia, a quelli surreali e realmente onirici del mondo dell'incubo di Max, fino a giungere nelle fasi finali a esplorare mondi decisamente poco convenzionali, più simili a pitture astratte (sullo stile, forse, di un Salvador Dalì in vena astrale) che ad altro già visto sui nostri monitor.

La particolarità di essere strutturati secondo logiche non convenzionali è contemporaneamente sia la forza che la debolezza della maggior parte degli enigmi di *Obsidian*, questo per via della non banale difficoltà della maggior parte di essi. Per dirla in parole semplici, se riusciremo davvero a pensare come dovremmo pensare trovandoci realmente nel mondo in cui ci troviamo in un dato momento all'interno del



Nel mondo della burocrazia tutto è automatico e inquadrato, perfino chi ci vive e lavora come questa segretaria!



Il buon vecchio *Pong* (il primo videogioco mai realizzato!) pare essere arrivato fino nei meandri di *Obsidian*, come negarsi una partitina?







gioco, probabilmente riusciremo a risolvere la maggior parte degli enigmi senza insormontabili difficoltà... se invece, come è decisamente più probabile, cercheremo di pensare e ragionare in modo canonico, correremo il rischio di bloccarci per sempre di fronte ad alcuni enigmi (e non stiamo parlando di una minoranza di essi) che semplicemente richiedono ragionamenti non lineari.

Dal punto di vista prettamente tecnico, gli enigmi sono strutturati in modo sequenziale tra loro: non saremo mai costretti a pensare a più cose contemporaneamente (non che questo faciliti le cose, non c'è da preoccuparsi) ed inoltre potremo tenere con noi solo un oggetto alla volta nell'inventario; questa limitazione è solo apparente, in quanto nel gioco avremo a che fare davvero con pochissimi oggetti e la maggior parte delle prove da superare prevede più la manipolazione degli ambienti che lo spostamento e l'utilizzo di cose prelevate in locazioni differenti. Una scelta precisa degli sviluppatori, che da una parte può minare la godibilità del titolo ma dall'altra permette di non complicare ulteriormente un gioco che già di per se non è per nulla semplice da risolvere. È doveroso notare che la soddisfazione nel risolvere un enigma molto particolare è ovviamente proporzionale alla sua difficoltà e al livello del ragionamento che si è costretti a realizzare, il vero problema di *Obsidian* è che in diversi casi le soluzioni di alcuni punti del gioco sono *realmente* aliene, nel senso che se non ci verrà in mente cosa fare, quando magari leggeremo la mossa esatta nella soluzione (magari su GMC!) potremmo non riuscire comunque a capire il perché delle azioni che non ci erano venute in mente, e questa non è assolutamente una cosa positiva.

UNA VISIONE D'INSIEME

Obsidian è sicuramente un gioco interessante e dotato di una identità forse rara, peccato che tali peculiarità possano ritorcersi contro il giocatore facendolo sentire frustrato nel caso non riesca a calarsi completamente (cosa peraltro per niente facile) nell'atmosfera strana e particolare delle varie dimensioni parallele che la protagonista esplora nel corso della ricerca del suo amico.

La traduzione completa in italiano, davvero bella e ben realizzata, permette di godere del gioco fin dai primi passi senza i soliti problemi di lingua, il rischio è che i problemi arrivino in seguito a causa della struttura intrinseca del titolo.

Un gioco, in definitiva, consigliato a chi ama realmente concentrarsi a fondo su enigmi diversi dal solito e non ha paura di restare, magari, bloccato per ore o giorni nello stesso punto alla ricerca di una ispirazione rivelatrice.

Gmc



REQUISITI DI SISTEMA

Per giocare senza problemi a *Obsidian* è necessario possedere almeno un Pentium 90 con 16 MB di RAM, un lettore CD-ROM a quadrupla velocità e ovviamente un mouse, unico ed insostituibile sistema di controllo del gioco in questione. Si vogliono evitare a tutti i costi eventuali rallentamenti durante il gioco? Basta assicurarsi di avere un Pentium 133 con una buona scheda video ed almeno 20 MB di RAM: dovrebbero bastare.
Dal punto di vista software è sufficiente possedere Windows 95, che si occuperà di fare da tramite tra i componenti hardware ed il gioco stesso senza che il giocatore debba preoccuparsi di altro.

COMMENTO

Con il seguito ufficiale di *Myst*, ovvero *Riven*, ormai disponibile, è lecito chiedersi se e come questo genere evolverà verso nuove direzioni o porterà la ricerca del bello e dell'astrazione verso limiti mai toccati in precedenza.
Certamente l'astrazione ed il ragionamento non canonico sono punti focali di *Obsidian*, un gioco decisamente interessante e degno di considerazione, a patto di essere dotati di notevole tenacia e determinazione, sicuri di non arrendersi di fronte alle difficoltà, ottime e abbondanti, che il gioco propone ad ogni schermata.
Sicuramente un gioco a cui dedicarsi in toto, senza cercare distrazioni e provando a pensare come se fossimo davvero la protagonista: intrappolata in mondi surreali da superare seguendo metodi -ovviamente- surreali. Solo abituandoci ad ignorare tutto ciò che è normalmente logico per seguire strade alternative di ragionamento potremo superare indenni e senza bisogno di aiuti esterni l'esplorazione di *Obsidian* che, a nostro parere, è comunque un po' troppo difficile ed esotico per poter essere apprezzato da tutti.

7

GRAFICA 8
GIOCABILITÀ 7
LONGEVITÀ 8
SONORO 7

• CASA: SCI • SVILUPPATORE: Stainless Software • INTERNET: http //www.sci.co.uk
• DISTRIBUTORE: Halifax • TELEFONO: 02/413031 • PREZZO: L. 39.000

Attenzione a quella macchina!

Abbiamo insanguinato centinaia di chilometri con la nostra auto giocando a *Carmageddon*, ma le piste a disposizione sono finite troppo presto. La SCI viene in nostro soccorso con il *Carmageddon Splat Pack:* prepariamoci a un'altra carneficina.



Il titolo più chiacchierato, discusso, violento e spericolato di quest'anno non poteva non avere subito un seguito, considerando anche il grandissimo numero di appassionati che in pochi mesi hanno insanguinato decine di strade (solo sui nostri monitor, naturalmente!). Data la sua carica di estrema violenza, *Carmageddon* è uno di quei giochi che ha superato l'oscura cortina di fumo che circonda il nostro mondo di videogiocatori, per approdare sui maggiori quotidiani nazionali e addirittura in Parlamento, tanto da venire censurato nella sua versione originale (anche se pare che recentemente in Inghilterra la SCI abbia vinto il ricorso contro la censura). Lo *Splat Pack* è la logica conseguenza di questo titolo, è un "disco dati", cioè un prodotto che richiede il CD-ROM originale, e che non modifica il gioco nella sostanza, ma ne aumenta la longevità, introducendo nuove piste e altri elementi di novità.

CURVE, RETTILINEI E SALTI INCREDIBILI

L'elemento principale di questo *Splat Pack* è sicuramente costituito dai nuovi scenari, ciascuno dei quali contiene più di un "circuito" che di volta in volta viene segnalato al videogiocatore tramite dei cartelli indicatori. Invece di lanciarci a folle velocità sulle stradine di montagna o nel traffico caotico di una metropoli, i ragazzi della SCI hanno preferito ambientare i nuovi scenari in luoghi un po' fuori dal comune: in mezzo alle rovine di una civiltà precolombiana, vicino a un castello dal sapore medioevale, su autostrade di ghiaccio, in città con poche case ma piene di strani monumenti, e così via...

Davvero divertente lo scenario che riproduce una pista di Formula 1, con tanto di cordoli, corsia box, e spettatori ai lati della pista e sugli spalti, destinati a una bruttissima fine se decidiamo di abbandonare la pista e cercare di salire in tribuna... Tutti gli scenari sono molto vasti e



Il SuperBastard-Ray è veramente molto efficace.



La Dyane sta già fumando, basta darle un colpetto per farla precipitare.



Una vera strage: basta vedere la faccia soddisfatta del pilota.



Siamo in cima a una stranissima costruzione, sopra alla nebbia.

ben disegnati, con un percorso "normale" e altri ricavati nei modi più assurdi. Alcuni, a dir la verità, si sviluppano un po' troppo rigidamente, così se decidiamo di abbandonare il circuito, per curiosare qua e là, o ne usciamo per errore, è difficile tornare sul percorso principale, e per farlo si perde moltissimo tempo. Infatti, mentre si guida su una strada persa in mezzo alle nuvole, senza nessuna protezione è facilissimo perdere il controllo e volare giù, schiantandosi a terra o al peggio in mare, e per tornare nello stesso punto spesso è necessario fare un giro lunghissimo.

Già a livello di difficoltà medio questi circuiti diventano molto impegnativi per la carenza di tempo. È vero che per completare una gara non è necessario percorrere il numero previsto di giri per quel circuito, ma si può vincere anche uccidendo tutti gli esseri viventi dello scenario o distruggendo tutti gli altri partecipanti, però a volte, negli scenari di cui abbiamo parlato, per mancanza di tempo saremo costretti a scegliere tra queste ultime possibilità.

Alla fine della gara, a seconda dei punti che abbiamo conquistato e del tempo impiegato, avanzeremo in graduatoria.

Per il gioco multigiocatore tramite rete è stato creato anche uno scenario ad hoc: un'arena dove poter combattere senza esclusione di colpi. Tra le novità ritroveremo la nostra macchina, ora chiamata Red Eagle 2, in versione potenziata, più veloce e maneggevole anche grazie ad alcuni miglioramenti del modello di guida e del modello fisico delle vetture.

Come avversari, avremo un nutrito gruppo di pazzi assassini (tra cui vecchie conoscenze come OK Stimpson, Ivan the Bastard e Kutter) che guidano auto sempre più folli e stravaganti, come la Dyane 2CV pitturata di giallo, con i simboli della pace pitturati su tutta la carrozzeria e una trebbiatrice che spunta dal paraurti, o una berlina tutta blu che sembra uscita dai telefilm americani degli anni'70 guidata (guarda caso) da Carkey & Clutch e che oltre agli spuntoni sulle ruote porta dipinto sul tetto il numero 76, per fare il verso a un videogioco uscito recentemente (ovvero *Interstate '76* della Activision).

Per finire, troviamo un buon numero di nuovi personaggi desiderosi di vedere da vicino il nostro paraurti: i carcerati, i poliziotti, altre ragazze in bikini (qualcuno noterà la somiglianza con le Spice Girls), le pecore, i maiali (o sono cinghiali?) e molti altri...

Di contro, non è stato aggiunto nessun bonus o effetto speciale rispetto a quelli (bellissimi!) presenti nel primo titolo, permangono i caricamenti un po' troppo lunghi anche con decine e decine di MB installati su disco fisso. Data l'enorme complessità degli scenari, l'alta risoluzione rimane disponibile solo per le macchine estremamente potenti o a chi possiede una scheda grafica accelerata basata sul chip 3Dfx.

Lo *Splat Pack* conferma in pratica di essere un "data disk", aggiunge alcuni scenari e non modifica quelli che erano i pregi e i difetti di *Carmageddon*.

Gmc





REQUISITI DI SISTEMA

Lo *Splat Pack* richiede come configurazione minima un Pentium 75 MHz (per la bassa risoluzione) con 16 MB di RAM, un CD-ROM a doppia velocità e una scheda SVGA. Dobbiamo liberare almeno 40 MB di spazio sull'hard disk, ma è caldamente consigliata l'installazione da 60 MB per accorciare i tempi di caricamento.
È richiesta l'installazione minima del *Carmageddon* originale. Possiamo utilizzare una installazione sotto DOS oppure una per Windows 95.
Naturalmente, per gustarlo al meglio è necessaria una configurazione più da professionisti: un Pentium 133 (almeno 200 MHz per l'alta risoluzione senza scheda 3Dfx) e un CD-ROM a 8 velocità. È prevista l'utilizza delle schede basate sul chip 3Dfx.

SPLATTER IN 3D

Nello *Splat Pack* è stato introdotto il supporto per la 3Dfx, che permette di godere di tutta la potenza di questa scheda. Potremo così giocare in alta risoluzione con la maggior parte dei dettagli presenti anche con un P133, senza perdere in fluidità, e lustrandoci gli occhi per gli stupendi scenari, gli scontri e pedoni, che acquistano davvero una dimensione in più. Inoltre, troveremo anche un file di adattamento per poter sfruttare la nostra 3Dfx anche con il primo *Carmageddon*.



Disgraziatamente per gli spettatori, abbiamo trovato l'accesso agli spalti.



Ne rimarranno proprio pochi di monaci dopo il nostro passaggio.

Lo *Splat Pack* è proprio ciò che stavano aspettando i fanatici di *Carmagaddon*. Considerando l'anorme successo cha quasto titolo ha avuto nel giro di pochi mesi, anche in tarmini di vendite, questo data disk non fa che aumentare la longevità di *Carmageddon*, ma che ovviamenta conserva i pro e i contro del gioco originale. Oltre ai livalli a alla vatture aggiuntiva, avremmo voluto vedere qualcha affatto nuovo, qualche bonus particolare dal tutto inedito e caricamenti più veloci. Carto, l'aggiunta del supporto per la 3Dfx giustifica senz'altro l'acquisto perché aggiunga al gioco una dimensiona di realismo a di velocità cha è davvero imperdibile. Solo con la 3Dfx riusciremo a giocare decentemente in alta risoluzione. Chi però non ha questa scheda e non ha ancora complatato tutte la piste di *Carmageddon*, non trovarà nallo *Splat Pack* alamanti sufficienti a giustificarne l'acquisto.

COMMENTO



7

• CASA: THQ	• SVILUPPATORE: Heliotrope Studios	• INTERNET: http://www.thq.com
• DISTRIBUTORE: 3D Planet	• TELEFONO: 02/961494	• PREZZO: L. 89.000

Se vuoi la pace...



Nonostante le affermazioni apocalittiche di qualcuno, il genere dei giochi di strategia in tempo reale non sembra assolutamente in declino. In *Pax Imperia* il nostro obiettivo è diventare signori assoluti di un intero universo. Ce n'è anche per i più ambiziosi...

NEL CD

Proviamo a vedere se riusciremo a gestire una colonia spaziole con il demo di *Pax Imperio* presente sul nostro CD.

Guardando il filmato introduttivo di *Pax Imperia*, abbiamo più volte pensato che Hollywood avrebbe bisogno di sceneggiatori con questo talento. La storia che ci viene raccontata nella splendida introduzione è quella della scoperta di un "wormhole", una specie di tunnel spaziale che collega due punti tra loro distantissimi, ai margini del nostro sistema solare.

Ma quello che fa un gioco, naturalmente, non è l'introduzione, per quanto bella possa essere - le videocassette costano comunque di meno - bensì delle solide meccaniche di gioco, dei buoni obiettivi a breve termine, e un lontano scopo finale al quale anelare con tutto il nostro essere (o qualcosa del genere). Anche sotto questo punto di vista, *Pax Imperia* se la cava piuttosto bene...

IL MONDO È MIO! AH-AH-AH!

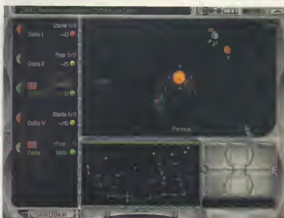
Come in tutti i giochi di strategia che si rispettino, l'obiettivo finale di *Pax Imperia* è il potere. Nella fattispecie, dovremo dominare completamente un universo, eliminando tutte le razze e gli imperi avversari - e poi parliamo di biodiversità! Tuttavia, questo scopo è tutt'altro che semplice da raggiungere, visto che partiamo con un misero pianetino, dal quale dovremo espanderci fino a colonizzare tutto l'universo.

Per prima cosa, dovremo selezionare la specie con cui vogliamo giocare. Abbiamo a disposizione otto specie predefinite, dai talenti diversi, e se nessuna delle otto razze facesse al caso nostro, potremmo decidere di crearne una nuova secondo i nostri desideri.

Vi sono molte caratteristiche da considerare quando si progetta una nuova specie, e ciascuna influisce pesantemente sugli equilibri di gioco. Tuttavia, non è possibile creare una specie che sbilanci il sistema - abbiamo solo dieci punti a disposizione. La vittoria



La schermata di riassunto della ricerca scientifica ci permette di controllare con un solo sguardo i progressi fatti e stabilire nuove priorità degli scienziati.



Questo è lo schermo che utilizzeremo più spesso durante il gioco, per stabilire quali pianeti siano utili al nostro impero e dirigere le astronavi.

arride solo a chi sa sfruttare i propri vantaggi nel modo migliore, riuscendo a compensare i propri svantaggi.

MEGLIO SOLI CHE MALE COLONIZZATI

Una volta iniziato il gioco, ci troveremo con un paio di astronavi in orbita attorno al pianetucolo di cui sopra. Le prime astronavi servono esclusivamente a due scopi: esplorazione e colonizzazione.

Mettendo in pausa il gioco (azione *assolutamente* fondamentale per tutti quelli che non si chiamano HAL 9000) possiamo iniziare a dare un'occhiata ai pianeti del nostro sistema. Vi sono tre caratteristiche che determinano l'abitabilità e la produttività di un pianeta, e fra quelli a nostra disposizione dovremo trovare quello che sembra più indicato alle nostre esigenze. Ma difficilmente troveremo un pianeta adeguato all'interno del nostro sistema solare, dovremo quindi iniziare a muoverci nei "wormhole" per andare a esplorare i sistemi vicini. Solo quelli vicini, perché all'inizio del gioco le nostre astronavi sono in grado di compiere solo due "salti" prima di doversi rifornire - le cose cambiano in fretta, comunque. Una volta trovato un pianeta che fa al caso nostro, potremo installare una colonia e iniziare a svilupparla.

LA SUPERFICIE DELLA SFERA

Il sistema di gestione delle colonie è forse uno degli aspetti più innovativi di *Pax Imperia*. Vengono infatti utilizzati dei "profili planetari", che stabiliscono la successione delle strutture che verranno sviluppate sul pianeta. Possiamo decidere, ad esempio, che su questo pianeta devono essere per prima cosa sviluppate le strutture che aumentano gli introiti finanziari. Il governatore del sistema, quindi, provvederà a edificare innanzitutto queste strutture, spostandosi alle altre solo una volta terminate le prime. Man mano che, grazie alla ricerca, si renderanno disponibili nuove strutture finanziarie, comunque, queste ritorneranno ad avere la precedenza sulle altre.

Volendo, è possibile anche definire un profilo planetario personalizzato, che si adatti maggiormente al nostro stile di gioco.

SI VIS PACEM, PARA BELLUM

Naturalmente, prima o poi entreremo in contatto con le altre specie che abitano l'universo. Per quanto estremamente diverse tra di loro, queste specie hanno un tratto in comune: sono terribilmente irascibili. Per la prima manciata di minuti dopo l'incontro, avremo modo di utilizzare la schermata diplomatica, grazie alla quale potremo stipulare accordi di vario tipo con le altre potenze e barattare con loro. Solitamente, però, non ci vuole molto perché la brama imperialistica degli avversari abbia la meglio e ci venga dichiarata guerra. A questo punto, avremo l'opzione di utilizzare la nostra rete spionistica per sottrarre segreti tecnologici all'avversario, oppure assassinarne i consiglieri e altre amenità, ma soprattutto ci troveremo a combattere.

Quello del combattimento è, probabilmente, il momento meno entusiasmante del gioco. Il sistema permette un buon controllo delle unità e via dicendo, ma purtroppo l'equilibrio delle forze in gioco è tale da rendere praticamente inutile qualunque tipo di pianificazione tattica - o siamo più forti noi e vinciamo, o sono più forti loro e perdiamo. L'unica soluzione a questo stato di cose è cercare di essere sempre i più forti, costruendo navi

PER CHI VUOLE SAPERNE DI PIÙ

Pax Imperia è un buon gioco, naturalmente. Tuttavia, non possiamo dire che faccia dell'originalità un punto di forza. Chi conosce bene i giochi di strategia non avrà difficoltà a riconoscere considerevoli somiglianze tra esso e due giochi, non recentissimi, ma ancora gradevoli: *Masters Of Orion II* e *Ascendancy*. Non si tratta di plagio, è chiaro, ma di una rivisitazione dei concetti che hanno reso questi giochi dei successi, a loro tempo.

Ad esempio, il sistema di progettazione delle astronavi è chiaramente ispirato a quello di *Masters Of Orion II*, così come il sistema di combattimento, mentre il concetto dei "wormhole" che collegano i vari sistemi stellari è estremamente simile a quello su cui si basava *Ascendancy*. Tuttavia, questi onorevoli antenati avevano dei tratti non ereditati dal loro discendente: in *Masters Of Orion II*, oltre ai vari imperi, si trovavano in gioco altre forze pronte ad attaccarci, da cristalli senzienti che vagano nello spazio ai terribili e irraggiungibili (all'inizio) Antareani. Quello che rende *Ascendancy* totalmente diverso dagli altri giochi di strategia, invece, è l'approccio "buonista": lo scopo non è la conquista militare dell'universo (per quanto si possa vincere anche così), bensì la riunificazione pacifica di tutte le forze, per mezzo di patti e alleanze.

QULCHE CONSIGLIO

Fino a che non avremo occupato tutti i pianeti di tutti i sistemi di cui siamo in possesso, è una buona idea mantenere sempre almeno un trasporto coloni attivo. Molti dei pianeti che occuperemo in tal modo avranno una rilevanza minima dal punto di vista finanziario e produttivo, tuttavia impediscono ai nostri avversari di stabilire delle teste di ponte nei sistemi in nostro possesso - perlomeno, dovranno combattere per impossessarsene.

Per quanto riguarda la flotta, è cruciale mantenerne una in perfetta efficienza, con le armi più potenti a nostra disposizione, ma dobbiamo anche usarla - una flotta inutilizzata è solo un peso sulle finanze statali. Le flotte di difesa ai pianeti sono inutili (salvo che per quelli appena colonizzati), lo stesso compito viene svolto egregiamente dalle strutture orbitali: un campo minato di livello cinque, una base caccia e una base missili sono in grado di distruggere più o meno qualunque flotta avversaria, almeno all'inizio.

Infine, nello sviluppo planetario, il miglior profilo da utilizzare è il più veloce ("Quickest"). In tal modo, il pianeta si svilupperà omogeneamente, contribuendo in modo più efficace alla potenza del nostro impero. In caso contrario, è fin troppo facile trovarsi con pianeti in perdita economica, oppure assolutamente privi di scienziati - e nessuno di queste situazioni è positiva.



Selezionando uno dei pianeti, avremo modo di esaminare le strutture orbitali presenti e costruirne di nuove, oppure migliorare quelle esistenti.

REQUISITI DI SISTEMA

Sono lacrime di gioia quelle che sentiamo scorrere sulle nostre guance quando parliamo di richieste di sistema: per giocare a fare i dominatori dell'Universo è sufficiente un 486 a 100 MHz, con 16 MB di memoria e un CD-ROM a 4 velocità. Ovviamente, una configurazione simile non ci permette di avvolerci di alcune chicche, come l'animazione della superficie planetaria, ma il gioco funziona comunque. Con un processore classe Pentium e una scheda sonora (tutte quelle supportate da Windows 95 vanno bene), potremo invece goderci il gioco nella sua forma migliore, deliziando i nostri padiglioni auricolari con l'ottima colonna sonora.
I più fortunati, dotati di una rete su cui giocare o di un collegamento Internet molto veloce, potranno anche sfruttare la possibilità di multigiocatore - fino a 16 giocatori contemporaneamente! - per una sfida ulteriore.





La schermata di controllo della flotta offre tutte le informazioni necessarie per trasformare il nostro impero in una poderosa macchina da guerra.

sempre migliori e aggiornando quelle esistenti. Saremo noi a progettare le navi, infatti, decidendone armi, scudi e via dicendo.

Man mano che si rendono disponibili nuove tecnologie, possiamo utilizzarle per creare nuovi modelli di astronave, ai quali aggiornare quelle già presenti.

WAGNER E JOHN WILLIAMS

Al di là delle meccaniche di gioco, *Pax Imperia* si pone un gradino sopra alla concorrenza per quanto riguarda il commento sonoro. I brani utilizzati sono *assolutamente* meravigliosi.

Si tratta di pezzi scritti nel più puro stile "colonna sonora da film di fantascienza ambientato nello spazio", mirabilmente orchestrati e perfettamente appropriati allo spirito del gioco. Graficamente, sono estremamente apprezzabili le animazioni della superficie planetaria, così come gli eccellenti filmati e le esplosioni durante il combattimento, tuttavia, si tratta di effetti marginali, che non modificano globalmente il gioco. Purtroppo, dopo una legione di aspetti positivi, troviamo anche degli aspetti negativi. A parte il già citato sistema di combattimento, quello più fastidioso è il comportamento dei nemici.

Non si riesce ad evitare l'impressione, infatti, che il computer imbrogli con notevole entusiasmo, e nel modo peggiore. Non si tratta, infatti, del solito bonus ai punti produzione e alle finanze.

Sembra piuttosto che gli avversari giochino "a mappa aperta": mentre il giocatore umano non può sapere cosa si trova in un sistema nel quale non ha astronavi o basi (se non utilizza una specie dai poteri psichici), gli avversari sono prontissimi a correre con flotte e coloni non appena un sistema viene lasciato scoperto. Sperimentalmente, abbiamo provato a salvare prima di un'incursione, e abbiamo visto che se si lasciava scoperto un altro sistema, il nemico si lanciava di là, trascurando il primo. E questo, purtroppo, si chiama davvero barare.

Gmc



Grazie alla pura e semplice mole di pianeti e ricerche disponibili, una partita in un universo di piccole dimensioni con tre avversari e livello di difficoltà minimo, può durare anche una cinquantina di ore - tutt'altro che noiose, inoltre. Ai livelli superiori di difficoltà, la durata può aumentare nettamente, ma l'evidente mascalzonaggine della AI degli avversari rende meno godibile il tempo passato. Complessivamente, comunque, il gioco è molto piacevole e divertente, e tutti gli amanti della strategia pura (quella in cui non sono gli "scenari") lo troveranno di loro gradimento. L'ideale e giocarlo in rete, naturalmente. Chi ha questa possibilità, dovrebbe assolutamente provarlo - peccato che in Italia la velocità di Internet sia così ridicola, altrimenti...

7



COMMENTO

GRAFICA 8 LONGEVITÀ 9
7 GIOCABILITÀ 7 SONORO

- **CASA:** Codemasters
- **SVILUPPATORE:** Rage Software
- **INTERNET:** http://www.codemaster.com
- **DISTRIBUTORE:** Halifax
- **TELEFONO:** 02/413031
- **PREZZO:** L. 109.000

Pronti alla mischia

Per chi non ha paura di placcaggi e di un duro contatto fisico è arrivato *Jonah Lomu Rugby*; un gioco che ci permette di vivere le titaniche sfide del rugby internazionale accompagnati dal mitico giocatore neozelandese.

CHI È JONAH LOMU?

Jonah Lomu è probabilmente il più farte giocatore di rugby di tutta il mando
Questo soprattutto grazie alle sue impressionanti carotteristiche fisiche Questa gigantesca uomo è alto 1,95 metri pesa 125 Kg ed è capoce di correre i 100m piani in mena di 11 secondi. Quella che sbalordisce più di questi, è la straordinaria agilità can lo quale gestisce tole masso e potenza Tra le sue imprese, una delle più memorabili Lomu l'ha compiuta cantro l'Italia due anni fa a Bologna segnando una meta dopo aver percarso da sola l'intera lunghezza del campo ed aver letteralmente calpestato l'ultimo difensore italiana che tentava di sbarrargli la strada Attualmente, Lomu è purtroppo tenuto lontana dai campi di giaca da una fastidiasa infeziane renale che richiede, per essere curata, dei farmaci che la federaziane internazianale ritiene abbiana degli effetti simili al dooping.

Il rugby è uno sport dinamico e spettacolare, soprattutto grazie alle nuove regole introdotte dopo il 1991, ma nonostante questo è quasi sconosciuto al grande pubblico italiano. Le cose sono molto diverse nel Regno Unito, in Francia, ma soprattutto in Sud Africa, Nuova Zelanda e Australia dove questo sport è vissuto dai praticanti e dai numerosissimi tifosi quasi come una religione.

Proprio queste nazioni danno vita alle più appassionanti battaglie e anche in *Jonah Lomu Rugby* sono quelle che hanno le migliori caratteristiche sia per quanto riguarda il gioco di squadra che le capacità dei singoli. Abbiamo la possibilità di vivere queste battaglie cimentandoci nei tornei che hanno fatto la storia di questo sport, come il Cinque Nazioni, o in quelli che hanno meno tradizione, ma sono ugualmente appassionanti, come il neonato Tri-nations o la Coppa del Mondo, giunta solo alla terza edizione.

Un'altra interessante possibilità che questo gioco ci offre, scegliendo l'opzione incontro classico, è quella di giocare partite realmente disputate potendone così cambiare il risultato finale e coinvolgendoci nel gioco.



LE NOTE POSITIVE...
Giocando, ci rendiamo conto che tutti i particolari del sono estremamente curati. I movimenti dei giocatori sono verosimili, le inquadrature di alcune fasi di gioco sono uguali a quelle che gli appassionati sono abituati a vedere in televisione e gli stadi nei quali possiamo scegliere di giocare sono delle fedeli riproduzioni di quelli che sono diventati dei veri e propri templi del rugby.

Durante la partita, la tattica sempre perfetta adottata dagli avversari crea la tipica atmosfera degli incontri internazionali e l'applicazione, altrettanto perfetta, da parte dell'arbitro della regola del vantaggio rende questo gioco quanto di più simile al rugby possa esistere.

Questo particolare merita un approfondimento. In *Jonah Lomu Rugby*, l'arbitro è capace, interpretando il regolamento, di stabilire se la squadra che subisce un fallo trarrebbe vantaggio da un eventuale calcio di puni-



L'ovale è stato lanciato e i giocatori tentano di strapparlo agli avversari. In questo match, la Nuova Zelanda sembra dominare il gioco senza troppi problemi.



Come nella maggior parte delle simulzioni sportive, è possibile esaminare il campo di gioco da diverse angolazioni.



Un difetto di *Jonah Lomu Rugby*, che però è abbastanza rilevante, è dato dalla difficoltà di costruire il gioco di squadra.

zione in suo favore, e quando non è così, il direttore di gara fa proseguire il gioco permettendo alla squadra in attacco di sfruttare il vantaggio. Questo oltre a rendere, come già detto, il gioco estremamente realistico, lo rende anche veloce e dinamico perché grazie all'applicazione di questa regola l'arbitro interviene molto di meno evitando di rompere il ritmo della partita.

...E QUELLE NEGATIVE

Dopo queste entusiastiche premesse e ci aspettavamo di trovarci finalmente davanti a una simulazione di gioco in grado di divertirci permettendoci di placcare, schivare gli avversari, vincere mischie e touches. Invece ci troviamo di fronte un gioco che, a causa del suo realismo, non ci permette nemmeno di passare la palla con precisione. Non parliamo poi della gestione di tutte le altre fasi di gioco, sia statiche che dinamiche, che presuppongono un'abilità manuale fuori dal comune. Chi utilizza la tastiera, infatti, si deve confrontare con i quattro tasti di direzione, più altri otto tasti che corrispondono ciascuno a una diversa azione (passaggio, placcaggio, calcio, ecc.) e che devono essere usati in combinazione per schivare gli avversari o allontanarli con la mano.

Naturalmente, usando un joypad le cose vanno un po' meglio, ma non molto perché anche in questo caso si devono imparare le combinazioni di tasti che corrispondono alle determinate azioni.

I problemi non finiscono qui. Anche scegliendo le squadre più forti il computer resta praticamente imbattibile. Infatti, è possibile vedere la rocciosa mischia dei campioni del mondo Sudafricani spazzata via da quella del Giappone.

Nel malaugurato caso che il computer controlli una formazione appena decente è in grado di mantenere il possesso anche per il 90% del tempo, e nel rugby il possesso del pallone è tutto. Ogni singolo sforzo, individuale o di squadra compiuto sul campo ha come scopo la conquista e la conservazione del possesso del pallone.

In sostanza, mentre il computer può di organizzare perfetti raggruppamenti, rilanciare il gioco, passare il pallone con precisione noi non abbiamo il tempo materiale nemmeno per effettuare delle efficaci contromosse.

Ed è un vero peccato perché *Jonah Lomu Rugby* è quanto di più simile al rugby si possa immaginare, ricrea tutte le situazioni di gioco in maniera verosimile, ed alcune, come le trasformazioni dopo la meta, fanno rivivere le stesse emozioni del campo. Probabilmente se il computer fosse meno forte o se ci fossero dei livelli di difficoltà ci saremmo divertiti molto di più.

Gmc



Stiamo per segnare, e come è prevedibile, lo stesso Lomu è in mezzo all'azione decisiva che deciderà le sorti della partita!

PER CHI VUOLE SAPERNE DI PIÙ

Appurata che giocare a *Jonah Lomu Rugby* nan è per nulla facile seguendo alcuni consigli pratici si possano attenere anche delle soddisfazioni. Innanzitutto, con la polla in mana carrere sempre in avanti per guadagnare terrena Aggiungere sempre uomini ai raggruppamenti per fare in moda di mantenere il possesso del pallane ed appena la polla si rende disponibile possarla al compagna più prossimo al raggruppamento Tenere lo polla trappo tempo nei raggruppamenti vuol dire perderla In difesa è consigliobile placcare gli avversari avanzando e nan ospettandali, stando però sempre attenti a nan finire in finire in fuarigioca. Quando abbiama la possibilità di usufruire di un calcia di puniziane di prima, se siama vicini oi pali avversari, è sempre consigliabile tentare lo trasformaziane in mezzo oi pali per attenere i tre punti, negli altri casi calcianda direttamente la palla in rimessa laterale patrema riprendere il gioco con uno touche in nastro favare sul punto di uscita del pallane

REQUISITI DI SISTEMA

Per giocore o *Jonoh Lomu Rugby* non è necessario un sistema potentissimo. Basta infatti un processore 486/66 MHz, 8 MB di memorio RAM e lettore CD o doppia velocità. La memorio richiesta per l'installozione minima è di 12 MB. Per giocore ol meglio, naturalmente un processore Pentium ed un lettore CD-ROM più veloce sono consigliati, lo spozio su disco rigido necessario per l'installazione mossima è di 55 MB. Un joypad o sei tasti è quasi ossolutamente indispensabile.

COMMENTO

 GRAFICA 7

 GIOCABILITÀ 5

 LONGEVITÀ 6

 SONORO 6



Tutte le innovazioni e gli aspetti positivi di questo gioco sono purtroppo rovinati dalla sua scarsa giocabilità. Siamo comunque sicuri che gli appassionati di rugby si faranno tentare da questo gioco che nonostante i suoi difetti rimane la miglior simulazione che ci sia in circolazione al momento. Infatti il gioco è rivolto soprattutto agli appassionati che sono in grado di apprezzare le numerose finezze che questo gioco propone.

6

• CASA: Interactive Magic • SVILUPPATORE: Enlight Software • INTERNET http://www.imagicgames.com
• DISTRIBUTORE: Leader • TELEFONO: 0332/874111 • PREZZO L. 99.000

La forza del numero



Dimostriamo le nostre doti di strategia unificando i regni di *Seven Kingdoms* contro orde di mostri e sovrani spietati.

NEL CD

All'interno del CD-ROM allegato alla rivista troverema il dema giocabile di Seven Kingdams.

In un'ipotetica terra parallela, sette culture guidate dai rispettivi signori lottano per la sopravvivenza e per la supremazia totale.

I popoli che si contendono il potere provengono direttamente dai nostri libri di storia, ma il loro mondo è un luogo terribile in cui le forze della natura e creature d'incubo sembrano coalizzate nel tentativo di portare all'estinzione le razze umane.

Maya, Persiani, Greci, Normanni, Vichinghi, Cinesi e Giapponesi combattono per unificare tutte le culture sotto un'unica corona, ma devono fare i conti con un territorio avverso, povero di risorse e spazzato da tornado e piogge torrenziali. Inoltre, da epoche dimenticate, in cui l'uomo non era ancora apparso, arrivano mostruose creature. Vere e proprie razze leggendarie, i Fryhtani sono i nemici giurati dell'uomo e i custodi delle favolose pergamene del potere. Si narra che il popolo capace di conquistare una tale pergamena, sia in grado di evocare dalle sfere celesti i miti e le divinità della propria cultura.

Nelle stravaganti dimore dei Fryhtani troveremo immensi tesori e nemici malevoli capaci di annientare eserciti interi. I Fryhtani sono mostruosità sempre diverse e dotate di poteri mai uguali; occorre perciò saper distinguere i Sauroid dai Rattus, i mostri di pietra da quelli sputafuoco, i più deboli da quelli veramente temibili. La nostra sarà una lotta titanica nella quale affronteremo orrende creature, eserciti nemici, l'astuzia di perfidi alleati e le forze avverse della natura. Alla fine, saremo i dominatori assoluti oppure schiavi dei Fryhtani.

SETTE REGNI PER SETTE SOVRANI

Seven Kingdoms è un gioco di strategia in tempo reale in cui prendiamo il controllo di uno dei sette popoli, lo sviluppiamo in mezzo a mille insidie fino alla meta ultima: l'unione delle corone sotto il nostro comando. L'epica scalata al potere ha inizio entro gli umili



Uno degli scenari più interessanti: comandiamo i sette Signori di sette diverse civiltà contemporaneamente.



Lezione di economia: impariamo a guidare le carovane verso i loro destini di ricchezza e prosperità.







confini di un villaggio sperduto, avremo pochi abitanti, nessuna risorsa e neppure un esercito. Tutti gli avversari cominciano in un'analoga condizione ed è per questo che fin dalle prime battute inizia una corsa senza esclusione di colpi per la conquista di spazio vitale, per lo sfruttamento delle poche miniere e per l'annessione dei villaggi neutrali che circondano i territori conosciuti. Dovremo prendere decisioni importanti in pochi attimi perché il nostro avversario è sempre pronto ad approfittare delle indecisioni per allargare la propria sfera d'influenza o metterci in cattiva luce con i nostri alleati. In *Seven Kingdoms*, l'elemento militare è solo uno degli aspetti del gioco; infatti, la possibilità di avvicinarci alla vittoria attraverso canali alternativi è il punto di forza di questo titolo. Mentre i nostri ricercatori scoprono mezzi sempre più sofisticati da impiegare nelle battaglie, saremo impegnati a districarci in una fitta rete di alleanze, contratti commerciali e improvvisi tradimenti. La diplomazia è vitale se vogliamo avere il tempo di edificare un solido impero; la guerra e lo scontro aperto rappresentano l'ultima risorsa contro un nemico troppo invadente o, ancora meglio, lo strumento per una rapida e sicura vittoria. È meglio limitare l'impiego di truppe per non perdere la presa sui sudditi e comunque, i regni confinanti non perderanno l'occasione di invaderci appena i soldati lasceranno le nostre roccaforti. Quando gli esploratori ci metteranno in contatto con altre popolazioni, verranno stipulati i primi contratti commerciali. Invieremo carovane, importeremo le risorse che ci mancano e ci espanderemo economicamente mentre l'instabilità e la diffidenza cominceranno a crescere tra i neo alleati. In una situazione di pace relativa e di commerci proficui ecco che entrano in gioco le spie e le trame dietro alla facciata di cortesia. In breve tempo, converrà istituire un'efficiente rete di spionaggio a scopo difensivo e offensivo. Una spia è in grado di compiere molteplici missioni: scovare agenti nemici nei nostri presidi, seminare lo scontento nei villaggi vicini, determinare le forze di un esercito o il livello tecnologico, rallentare i progressi delle industrie avversarie o addirittura assassinare un generale.

A questo punto il livello di complessità e di divertimento avrà raggiunto i massimi livelli. Amministrare un regno è ben difficile, ma farlo prosperare è un'impresa, impegnati come saremo a spostare truppe, edificare fortini nei punti strategici, distruggere gli avamposti dei Fryhtani, creare alleanze, fondare villaggi, affidare missioni segrete alle spie, esplorare i mari, controllare la lealtà dei sudditi e mille altri problemi che assillano un

ALLA CONQUISTA

I più temerari tra noi vorranno gettarsi subito nella mischia senza perdere altro tempo. Ecco, dunque, una comoda guida per non lasciarsi prendere dal panico e partire con il piede giusto. Occupiamoci, per prima cosa, del villaggio di partenza; dopo aver edificato una miniera, una fabbrica e un mercato dovremo subito arruolare otto fanti e spedirli nel fortino. Dopo uno statico inizio, educhiamo un paio di spie e mandiamole a spasso verso gli angoli più remoti del territorio. Questi esploratori troveranno villaggi neutrali e civiltà nemiche. Senza indugio, converrà scegliere i villaggi neutrali abitati dalla nostra popolazione, più inclini a passare sotto la comune bandiera. Bisognerà costruire un fortino nelle vicinanze, metterci un comandante carismatico e aspettare che la lealtà interna scenda a un livello accettabile; allora, basterà ricorrere a una veloce sortita o a un incoraggiamento economico di modeste proporzioni.

Nel frattempo, non possiamo tralasciare i rapporti con i nostri nemici. È ottima cosa stipulare trattati commerciali con tutti, formare un paio di solide alleanze e aspettare gli eventi. Infatti, non è insolito vedere scontri aperti tra i popoli gestiti dal computer, è a quel punto che dovremo intervenire e conquistare una posizione di forza. Da qui in avanti tutto si complicherà in modo impressionante e la difficoltà principale consisterà nel non perdere di vista l'andamento sui diversi fronti: l'amministrazione dei nostri villaggi, lo sviluppo di nuove tecnologie belliche, i rapporti diplomatici e commerciali, l'esplorazione del territorio, la rete di spie e, naturalmente, i terribili Fryhtani. Non è il caso di spaventarsi, ma è chiaro che occorrerà molta pratica. Lo scenario guidato è utilissimo per bruciare le tappe direttamente in azione. Buon divertimento!



Prima: il ridente villaggio degli inizi, con il suo piccolo fortino e il deserto tutto intorno.



Dopo: la metropoli, complessa e invivibile, piena di edifici interessanti come i centri di ricerca e la locanda dove potremo assumere numerosi specialisti.





REQUISITI DI SISTEMA

Seven Kingdoms richiede l'utilizzo di almeno un Pentium 90 dotato di Windows 95. La scheda video dev'essere compatibile con Windows 95 e le DirectX 5; inoltre, la risoluzione deve raggiungere almeno gli 800x600 con 256 colori. Se siamo sprovvisti di DirectX 5, niente paura, dato che il gioco provvederà a installarle per conto suo. Sono richiesti 16 MB di RAM, ma ne raccomandiamo almeno 32 per limitare inevitabili rallentamenti. Infine, lo spazio richiesto su hard disk è di circa 110 MB.

degno sovrano. Insomma, ce n'è per tutti i gusti. Il gioco si dipana ogni volta in un modo differenti e diverse saranno le decisioni che ci permetteranno di vincere o di segnare la nostra rovina. È importante mantenere sempre un freddo controllo della situazione senza esporci e stipulare rapporti di convenienza con i vari popoli mentre ci rafforziamo per il colpo finale.

DALLE STALLE ALLE STELLE

La complessità del gioco raggiunge livelli davvero impressionanti quando ci troviamo in uno stadio avanzato e dobbiamo controllare un largo regno e le manovre di quattro o cinque avversari contemporaneamente.

Comunque, i meno esperti tra noi non abbiano paura perché *Seven Kingdoms* è dotato di una partita guidata per sovrani in erba e di ben 23 scenari indipendenti che ci impegneranno nelle imprese più disparate.

La longevità è assicurata inoltre dalla possibilità di creare scenari e campagne militari su misura scegliendo di volta in volta gli obiettivi, le condizioni di vittoria e di sconfitta, il numero degli avversari e la relativa aggressività, le dimensioni del territorio e la distribuzione delle risorse.

Il voluminoso libro delle regole è esauriente ma un tantino pedante, ripetitivo com'è in alcuni capitoli.

La grafica è curata e dettagliata nei minimi particolari, gli effetti sonori sono graziosi e appropriati per le situazioni; anche la colonna sonora è gradevole e col tempo diventa un piacevole commento alle nostre imprese. Non è facile creare un impero dal nulla e portarlo alla supremazia; l'essenziale è mantenere il controllo di ogni aspetto senza trascurarne uno solo.

Commercio, diplomazia, spionaggio e arte militare sono i veri protagonisti di un gioco che è riuscito ad integrarli con sapienza ed equilibrio per un risultato degno di nota.

Gmc



Quando la terraferma non avrà più misteri per noi, ecco aprirsi una nuova frontiera: i mari.

COMMENTO

Con i suoi ventitre scenari, la modalità campagna e la possibilità di creare scenari su misura, *Seven Kingdoms* poteva dimostrarsi un gioco ben più longevo. Invece, un'ambientazione scarna ed essenziale unita a una limitata gamma di mezzi e costruzioni rischiano di generare un'impressione di ripetitività in alcuni scenari. Si tratta di un titolo ben progettato e realizzato da veri esperti ma, per motivi di complessità, potrebbe restare confinato nella ristretta cerchia degli appassionati del genere. Non è un gioco immediato e potrebbe scoraggiare gli amanti dell'azione. Comunque, riuscendo a superare le prime difficoltà scopriremo un autentico gioiellino che introduce interessanti elementi di autentica strategia.

7

GRAFICA 7
GIOCABILITÀ 7
LONGEVITÀ 8
SONORO 7

Fanteria del futuro



Dai robot alti più di 30 metri di *Mechwarrior*, passiamo alle tute potenziate di "soli" cinque metri. Davide contro Golia? *Heavy Gear* dimostra che l'altezza non è tutto!

COME SI COSTRUISCE UN GEAR

Esistono essenzialmente quattro categorie diverse di Gear:
I Gear da ricognizione: sono leggeri e veloci studiati appositamente per sfuggire agli avversari più pesanti.
I Gear da battaglia: i più versatili. Sono in grado di trasportare armi pesanti e nella stesso tempo di correre molto velocemente.
I Gear di supporto: sono ben corazzati, ma lenti. Possono però trasportare grandi quantità di armi pesanti. È consigliabile usarli in combinazione con Gear più veloci.
I Gear semoventi: sono i più pesanti, equipaggiati con armi imponenti a lunga gittata, ma sono estremamente lenti e difficili da manovrare.

La nostra storia comincia su un distante pianeta chiamato Terra Nova, dove è in atto una sanguinosa guerra tra i due principali stati: le Forze del Nord e l'Alleanza dei Territori del Sud.

Dopo aver combattuto insieme contro gli invasori terrestri che cercavano di riprendere possesso delle loro colonie, Nord e Sud hanno ripreso le ostilità con ancor maggior ferocia per la conquista del pianeta. Per raggiungere il loro scopo hanno forgiato nuove macchine da guerra chiamate Gear, che nascono dall'evoluzione di esoscheletri potenziati per lavori extramondo.

Il nostro alter ego è Edward Scott, uno dei miglior piloti di Gear della federazione del Nord, ora assegnato alla nave da battaglia "Vigilance" che pattuglia nelle Badlands, la "terra di mezzo" tra Nord e Sud. Il nostro compito è molto semplice: combattere e sopravvivere!



In questa missione dobbiamo ritrovare un compagno uscito di formazione. Queste rovine offrono un ottimo riparo dai nemici!

NEMICI ALL'ORIZZONTE

Prima di iniziare a giocare, ci viene data la scelta tra quattro carriere da intraprendere. Potremo scegliere se seguire la trama originale nei panni del pilota Edward Scott ("Story"), eseguire missioni di servizio per una delle due fazioni in conflitto ("Tour of duty"), il corso di addestramento al pilotaggio dei Gear ("Training"), o infine se partecipare a una partita multigiocatore ("Multiplayer") in rete locale, via modem oppure via Internet.

Una volta deciso il tipo di gioco, dovremo scegliere la configurazione di gioco (joystick, tastiera e mouse), dove i comandi sono interamente personalizzabili. Potremo giocare in due principale modalità: azione e simulazione.

La prima predilige le persone abituate ai giochi in prima persona come *Doom*, *Quake* o *Duke Nukem 3D*, con comandi semplici e intuitivi. La seconda invece si addice più agli esperti delle simulazioni, con una maggior libertà di movimento e comandi che richiedono però una certa padronanza prima di risultare efficaci.

Una volta scelta la carriera da intraprendere, verremo assegnati a uno squadrone e ci verrano proposte diverse missione da compiere: ricognizioni, battaglie, azioni nelle retrovie nemiche, assalti a obiettivi, recupero di prigionieri o materiale bellico, pattuglie e così via. Prima di ogni missione accederemo a una schermata nella quale potrete vedere la lista degli obiettivi da completare, lo stato di avanzamento della guerra, la scelta e la disponibilità dei nostri compagni di squadra e la personalizzazione del nostro Gear in funzione dei pezzi disponibili e del tipo di obiettivo proposto. Una volta pronti, verremo sbarcati nella zona scelta per compiere il nostro dovere.

VIVERE E COMBATTERE SU UN GEAR

Può sembrare una cosa difficile, ma con un po' di pratica e una configurazione idonea (consigliamo l'utilizzo della tastiera e di un joystick di tipo Sidewinder 3D Pro oppure Trustmaster) non è difficile sopravvidere su Terranova.

Rivestiti della nostra tutta potenziata, saremo in grado di eseguire quasi tutti i movimenti "umani" come camminare, girare su noi stessi, correre, saltare, slittare lateralmente, raccogliere oggetti (essenzialmente armi) o inginocchiarci (utile per evitare colpi o per nascondersi). Inoltre, il nostro Gear è dotato anche di ruote: in ogni momento, potremo scegliere di passare in modalità "guida", che ci permetterà di spostarci a una velocità maggiore e con una maggiore stabilità con cui mirare ai nostri nemici o obiettivi, a

COME MODIFICARE I GEAR



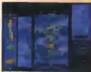
Il Gear
Ogni Gear completamente personalizzabile e si divide principalmente in 4 parti il torso, la testa, le brace e le gambe Grazie a un'interfaccia semplicissima, "clicca e trascina" potremo facilmente modificare la configurazione del nostro Gear come meglio ci aggrada Attenzione, pero', a tenerlo equilibrato. Un Gear in sovrappeso sara meno veloce di una tartaruga transilvana e diventeremo un facile bersaglio per i nemici



Torso
È il sostegna principale del Gear. Dentro, ci troveremo tutti i meccanismi primari, i servo meccanismi, la scheletro, il motore e altri "optional" che potremo inserire (quali armi, propulsori, armature supplementari, e cosi via)



Testa
Nella testa troviamo essenzialmente il pilota, ma anche tutti i sensori (infrarossi, amplificazione di luce, radar) e vari strumenti (autopilota, navigatore elettronico) del vostro Gear Se viene distrutta, è la nostra fine!



Braccia
Ecco forse l'unica parte non indispensabile del nostra Gear, se mettiamo da parte il fatto che serve a reggere la nostra arma principale (mano destra) e l'arma secondaria (mano sinistra) Attenzione per reggere armi pesanti, dovremo avere arti in grado di sopportarle o rischieremo di avere molti problemi nella mira in combattimento



Gambe
Se perdiamo una gamba, cadremo a terra e non potremo più muoverci, anche se potremo dare ordini ai compagni Consigliamo di proteggerle a dovere con un'adeguato corazzatura e mantenerle agili il più possibile in previsioni di fughe veloci.



discapito però della maneggevolezza del nostro mezzo.

Gli ambienti dove dovremo combattere saranno spesso ostili e decisamente accidentati.

Montagne, colline, rocce, rovine di costruzioni, valli, alberi, edifici e altri ostacoli pullulano sulla mappa offrendoci ottimi ripari dai colpi nemici, ma rendono più complessi gli spostamenti e più complicate le missioni. Basta ricordarsi che una collina ostacola sia noi che i nostri nemici.

Avremo a disposizione una vasta gamma di sensori come il radar, i sensori a infrarossi, un visore ad amplificazione di luce, diversi dispositivi di guerra elettronica e l'intelligenza artificiale del nostro Gear. Questa è un'interessante novità: man mano che andremo avanti e accumuleremo esperienza, il nostro Gear diventerà più intelligente e svilupperà tecniche proprie (che conserveremo anche cambiando tipo di Gear) che ci aiuteranno in combattimento. Potremo ottenere capacità di puntamento migliori contro i nemici, una maggiore maneggevolezza, avvisi di missili in arrivo, un utilizzo del radar più efficace, un'impronta radar più bassa, un'armatura più efficace, e così via.

Un altro fattore importante riguarda i nostri compagni di squadra.

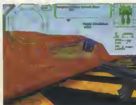
VIVA IL FORCE FEEDBACK

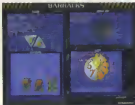
Heavy Gear è una dei primi giochi a supportare il Force Feedback della Microsoft, la nuova rivoluzionaria tecnologia in grado di fornire una «risposta fisica» alle azioni di gioco. In pratica, mentre giochiamo, se veniamo colpiti, tremerà il joystick Speriamo che un giorno non arrivina a creare una periferica in grado di tirare pugni veri nelle simulazioni di pugilato!











Infatti, non siamo soli sul campo di battaglia: a seconda delle missioni che dovremo compiere, uno o più compagni (fino a un massimo di sei) potranno darci man forte. A volte, persino la nostra stessa base potrà aiutarci con raid aerei.

Ad ognuno dei nostri compagni potremo impartire ordini semplici come attaccare un obiettivo, venire in nostro aiuto, mantenere la formazione, pattugliare un punto preciso, e via dicendo. Inutile dire che a volte sono proprio loro a salvarci la pelle (o a sacrificarsi per noi!). Ogni missione è divisa in diversi obiettivi da completare.

Quelli primari sono di vitale importanza per il suo completamento, mentre potremo tralasciare quelli secondari anche se forniscono bonus supplementari per la nostra carriera e anche per l'andamento della guerra in generale, rendendo missioni future più semplici o consentendoci l'accesso a nuove tecnologie.

UNA REALIZZAZIONE IMPECCABILE

Dal punto di vista tecnico, il gioco è un vero gioiello. D'altronde, il sistema grafico del gioco è frutto dell'evoluzione di ben tre precedenti giochi basati sulla stessa tecnologia. Si può dire che la grafica è quasi perfetta, ma soprattutto molto fluida. I Gear sono incredibilmente dettagliati, dato che sono costituiti da numerosi poligoni animati alla perfezione.

I poligoni stessi sono ricoperti da immagini bidimensionali che rendono i Gear realistici e diversi l'uno dall'altro.

Anche l'ambiente circostante è realizzato ottimamente: edifici cittadini, strade, rocce, alberi, altri veicoli, tutti realizzati davvero con cura. Se poi possediamo una scheda acceleratrice 3D, potremo tirare fuori il meglio del gioco con effetti di luce strabilianti, una velocità di animazione superiore e una grafica nettamente più pulita e nitida.

Gli effetti sonori sono buoni, con tanto di parlato digitale. Inoltre, tra ogni missione potremo assistere a dei filmati di intermezzo, interpretati da attori abbastanza in gamba, che contribuiscono a creare un'atmosfera eccellente.

GUERRA VIA INTERNET

Il gioco non si ferma alla campagna da singolo giocatore. Sono disponibili le "solite" modalità multigiocatore via modem, via rete locale oppure via Internet.

Quest'ultima è sicuramente la più interessante, perché collegandoci all'apposito server della Activision, potremo partecipare a vere e proprie campagne, dove ciascuna battaglia ha effetto sull'avanzamento complessivo del gioco che viene registrato e aggiornato in modo dinamico su una mappa "on line".

Vengono così aggiornati in tempo reale i differenti livelli di informazione, livelli di rifornimento, livelli dei rinforzi e punti vittoria. E consigliamo a tutti di provare a giocare in questa modalità!

Gmc



Accovacciarsi è una delle nuove possibilità offerte da *Heavy Gear*. Utile per proteggersi o per nascondersi dietro una roccia!

REQUISITI DI SISTEMA

Per giocare a *Heavy Gear* è necessario almeno un Pentium 90 MHz (166 MHz consigliato per giocare in 640x480), Windows 95, 16 MB di RAM per il gioco singolo e 24 MB per il multigiocatore, 195 MB di spazio non compresso sul disco fisso per l'installazione, una scheda grafica VESA con almeno 1 MB, un lettore CD-ROM 4x e una scheda sonora compatibile 100% SoundBlaster. Il gioco supporta schede acceleratrici Direct 3D (come la Matrox Mystique o Millenium II) e schede di tipo 3Dfx o Rendition, con conseguente aumento delle prestazioni e della qualità video.

LA STORIA DEI COMBATTIMENTI SUI ROBOT

Tutto iniziò oltre dieci anni fa con il primo *Mechwarrior*, pubblicato proprio dalla stessa Activision. Dovevamo affrontare una serie di missioni distribuite in cinque anni "simulati" per riconquistare il nostro pianeta. Alternativamente, potevamo preoccuparci solo di combattere e accumulare crediti su crediti al servizio dei vari "clan" planetari. Dopo *Mechwarrior*, arrivò il seguito, in cui invece eravamo inquadrati o nei "buoni" (i Falconi) o nei "cattivi" (i Lupi). Grafica migliore e supporto via Internet erano le novità principali. La Activision perse i diritti per il mondo di *Mechwarrior* (che in realtà è un gioco di guerra da tavolo della americana FASA) e quindi fece solo in tempo a creare un "data disk", *Ghost Bear Legacy*, con uno ventina di nuove, difficilissime missioni, e *Mechwarrior: Mercenaries*, dove tornavamo a combattere solo per il vile denaro. Forse interesserà ad alcuni lettori sapere che i diritti per *Mechwarrior 3* sono ora della Microprose, che oltre al terzo episodio di questa gloriosa saga, sta anche producendo un gioco di strategia in tempo reale, *MechCommander*.

COMMENTO

Di solito, le saghe dei videogiochi tendono a degradarsi con l'uscire delle nuove "puntate". Spesso, in questi casi, i produttori si perdono nell'evoluzione della grafica del gioco, tralasciando la giocabilità del prodotto stesso. Per fortuna, questo non è successo per *Heavy Gear*, che è anzi molto ricco di spunti e accattivante, a preannuncie gustosissimi seguiti o espansioni. Le numerose innovazioni, come la possibilità di camminare accovacciati e quella di potere effettuare passi laterali permettono di giocare quasi come se fosse in prima persona, permettendoci di concentrarci di più sull'adempimento delle missioni invece del pilotaggio. Le missioni sono molto varie e interessanti, e spesso necessitano di un buon senso tattico piuttosto che la forza bruta. La modalità multigiocatore allunga notevolmente i limiti di vite al gioco, e già solo per questo ne verrebbe l'acquisto. Insomma, un gioco da non perdere!



8

• **CASA:** Microids • **SVILUPPATORE:** interno • **INTERNET:** http://www.cdline.com
• **DISTRIBUTORE:** Medium • **TELEFONO:** 02/89429049 • **PREZZO:** L. 99.000

Ricostruiamo la civiltà

La Terra è stata devastata dall'impatto di una meteora, l'umanità è regredita all'età della pietra: in *Rising Lands* dovremo ricominciare davvero tutto da capo.

L'idea alla base di questo gioco non è certo delle più originali, ma ci piacerebbe comunque poter dire che, dietro a una storia un po' troppo pretestuosa, si cela un prodotto dalle incredibili potenzialità, realizzato in maniera ineccepibile: vediamo dunque cosa ci aspetta in *Rising Lands*...

IL DOPO CATACLISMA

Nel prossimo futuro, la Terra verrà devastata da una immane catastrofe. I pochi sopravvissuti alla tragedia si danno ben presto da fare, cercando di ridare un assetto stabile a ciò che resta della razza umana: si vengono così a formare quattro principali clan sul pianeta, ciascuno ispirato a una filosofia di sviluppo (militare, agricola, mista o quant'altro), determinata o da determinare (nel caso del nostro clan, che starà a noi indirizzare convenientemente); ad essi, si deve aggiungere la gilda degli Assassini, formata da tutti quegli uomini che hanno scelto di vivere depredando il proprio prossimo.

Il nostro scopo è di portare la nostra amata popolazione alla supremazia su tutti gli altri gruppi, con le buone o, più spesso, con una bella dose di violenza, tenendo a bada, nel frattempo, i briganti e delle misteriose, malefiche creature (le Creature d'Ombra), spuntate da chissà dove dopo l'impatto catastrofico.

QUALCHE INNOVAZIONE

La struttura del gioco è praticamente identica a quella di molti altri titoli di strategia: ci troviamo a guidare il nostro Clan in una serie di missioni, più o meno correlate le une alle altre, nelle quali, sebbene gli obiettivi siano sempre diversi, dovremo fare costantemente le medesime cose.

La principale innovazione di *Rising Lands* che, va detto, accresce la sensazione di realismo, è la necessità di approvvigionare costantemente i nostri poveri sudditi. Con il trascorrere del tempo, i nostri uomini devono metterne sotto i denti una razione, pena, per un'eventuale nostra incapacità di soddisfare questo bisogno, una progressiva perdita dei punti vita fino alla morte.

Un altro punto decisamente positivo risiede nella gestione delle risorse umane: poiché ci troviamo in un

RISING LANDS VS AGE OF EMPIRES

Sebbene le ambientazioni dei due titoli siano completamente diverse (un ipotetico, catastrofico futuro in un caso, la storia di gloriose popolazioni del passato, più o meno riadattata, nell'altro), essi risultano diretti antagonisti per quanto riguarda ciò che, in pratica, deve fare il giocatore: indirizzare le proprie genti verso lo sviluppo tecnologico e la supremazia assoluta.

Indubbiamente, *Age of Empires*, prodotto illustre di casa Microsoft, risulta indiscusso trionfatore, in quanto può vantare una giocabilità senz'altro molto superiore, un dettaglio grafico davvero incredibile, una colonna sonora coinvolgente all'inverosimile e una longevità da prendere come esempio (sono disponibili ben quattro popoli da guidare nell'evoluzione, oltre al fatto che possiamo giocare missioni singole).

Se a questi presupposti eccellenti aggiungiamo un numero molto maggiore di edifici e unità, da costruire e guidare, e un'interfaccia intuitiva migliore rispetto a quella di *Rising Lands*, non ci rimane alcun dubbio su quale dei due abbia la priorità di gioco.



Gli edifici che non contengono nessun colono possono essere catturati dai nemici: se li lasciamo in questo stato, dobbiamo proteggerli accuratamente.



Abbiamo appena acquistato una mietitrice dal Clan verde: davvero un'ottima idea per incrementare il nostro prezioso raccolto.



Ecco la schermata completa di gioco, con tutte le finestre aperte per quanto riguarda la scacchiera e le mosse compiute nella partita.



Ecco la schermata completa di gioco, con tutte le finestre aperte per quanto riguarda la scacchiera e le mosse compiute nella partita.

REQUISITI DI SISTEMA

Per giocare a *Rising Lands*, abbiamo bisogno di un PC equipaggiato con un processore Pentium 90, 16 MB di RAM, un lettore CD a quadrupla velocità e 50 MB liberi su hard disk; inoltre è d'obbligo Windows 95 come sistema operativo. Il gioco fa uso delle Direct X, presenti comunque sul CD originale.

periodo durante il quale i nostri simili sopravvissuti non sono poi tanti, dobbiamo essere attenti a non sprecare nessuna vita; a tal fine, ci è data la possibilità di "riciclare" qualsiasi unità, attribuendole una nuova mansione: si parte dai coloni, privi di qualsiasi specializzazione, attirabili al nostro campo sprecando prezioso cibo (da "esporre" in un edificio, la Coltura, che ci permette di ostentare l'abbondanza di cui disponiamo), i quali, previo apprendistato in appositi edifici, vanno a trasformarsi nelle unità specializzate; qualora fosse necessario, possiamo riconvertirli in semplici coloni e impiegarli in qualsiasi altra attività (ogni addestramento, comunque, costa pur sempre razioni di cibo); ogni individuo può poi migliorare con l'esperienza.

Il sistema di alleanze e di scambi è interessante per la presenza della figura del Diplomatico: si tratta di un individuo, addestrabile nell'edificio adibito a Mercato, che possiamo inviare negli accampamenti di altri clan per negoziare la pace o per scambiare materie prime e risorse umane o meccaniche: a seconda delle nostre esigenze, lo introdurremo nel Santuario o nel Mercato del gruppo interessato, avendo così la possibilità di cominciare le trattative.

Da apprezzare, da ultima, la possibilità che ci viene data di personalizzare il nostro Clan, imponendogli, missione dopo missione, una via di sviluppo magico-tecnologico (e sì, c'è anche la magia!) da scegliere e modificare all'inizio di ogni incarico. Le nuove idee non sono male, ma purtroppo non è tutt'oro quel che luccica...

L'ORA DI CENA

L'idea di far mangiare le nostre unità periodicamente, come già detto, è davvero realistica peccato che questa particolarità, talvolta, risulti così mal gestita da diventare frustrante.

Quando uno dei nostri uomini avverte il morso della fame, deve recarsi al più presto alla più vicina scorta di cibo per rifocillarsi (ammesso che ce ne sia una nei pressi: mandando i soldati di guardia in posti troppo lontani, dovremo crearla appositamente): questo meccanismo genera molto spesso delle situazioni a dir poco irritanti, come i soldati che vanno in "pausa pranzo" nel bel mezzo di un combattimento, lasciando i nemici a devastare tutto e senza opporsi alla propria morte: situazioni del genere tolgono ogni realismo all'innovazione!

La giocabilità risulta pesantemente ridotta da fastidiosi problemi che si riscontrano nel movimento delle nostre unità: troppo spesso ci troveremo a fare i conti con fattori (adibiti all'approvvigionamento), soldati e veicoli bloccati in ingorghi e impossibilitati a muoversi, o impegnati in lunghissime marce per compiere un breve spostamento, fatto particolarmente pesante da sopportare soprattutto in situazioni critiche (questo genere di problemi erano stati già quasi completamente risolti più di un anno fa, dagli sviluppatori di *Red Alert*). La veste grafica è abbastanza curata, priva di particolari degni di attenzione, ma piacevole nell'insieme; anche il sonoro risulta accettabile, sebbene un po' ripetitivo nei brani musicali di sottofondo, e decisamente migliorabile per quanto riguarda le voci digitalizzate, talvolta sgradevoli e noiose, sebbene tradotte nella nostra amata lingua madre. Non avrebbe guastato, infine, una maggior varietà di unità, magari con l'aggiunta di qualche mezzo marino, completamente esclusi dal gioco, e l'aggiunta di altri scenari: la Microids assicura che presto in Internet saranno immesse nuove ambientazioni, ma, per ora, il CD ne offre soltanto una al giocatore individuale

Gmc

Il giudizio globale su *Rising Lands*, purtroppo, non è molto positivo: errori grossolani, problemi di giocabilità molto evidenti e talvolta davvero frustranti, una longevità non certo elevata (non abbiamo la possibilità di scegliere il Clan di appartenenza, ma, anche se la avessimo, non cambierebbe poi molto, visto che le scoperte sono identiche per tutti) spingono in basso questo titolo, certamente non eccelso per quanto riguarda veste grafica, simpatica ma niente di più e sonoro, un po' ripetitivo sebbene non certo noioso. Le innovazioni introdotte, tuttavia, con i loro pregi e difetti (si veda, ad esempio, l'approvvigionamento delle truppe), lo salvano dall'oblio più totale; risulta adatto, in conclusione, solo a grandi appassionati del genere, che abbiano già provato tutto quanto offre il mercato.

6

COMMENTO

GRAFICA 7
GIOCABILITÀ 6
LONGEVITÀ 5
SONORO 6

• CASA: GT Interactive	• SVILUPPATORE: Raven	• INTERNET: http://www.gtinteractive.com
• DISTRIBUTORE: Halifax	• TELEFONO: 02/413031	• PREZZO: L. 79.000

Tra deserti e catacombe

I principali titoli di vanto della Raven Software sono i famosi *Hexen* e *Hexen II*, spara-spara tridimensionali in soggettiva pieni di trappole e enigmi. *Mageslayer* ci riporta indietro di anni, ai tempi dei giochi visti dall'alto - ma questa volta siamo in un mondo completamente tridimensionale, con poligoni e (per i più fortunati) effetti di luce in tempo reale.

Dieci anni fa, erano ben pochi i giochi che ritenevano necessario avere una trama (oltre a "La tua fidanzata è stata rapita dal cattivone, valla a riprendere"). Attualmente, assistiamo a un proliferare di storie e ambientazioni, più o meno interessanti e più o meno credibili. *Mageslayer* non fa eccezione. La trama è il modello fantasy standard, che tutti conosciamo e amiamo: un'entità terribilmente malvagia (in questo caso un certo Lore Thane, ex alleato di coloro che ora vuole combattere) si sta risvegliando/sta conquistando il mondo/vuole vendicarsi e noi, nei panni dell'eroe/gruppo di eroi, dovremo trovare un oggetto/portare a termine un'impresa/salvare una principessa eccetera. Nulla di nuovo, insomma. Ciò che invece è (relativamente) nuovo è il sistema grafico, e il fatto che il mondo nel quale dovremo avventurarci è completamente tridimensionale.

COSÌ TANTO DA FARE, COSÌ POCO TEMPO

Una volta scelto il personaggio con cui giocare e il livello di difficoltà, verremo introdotti alla presenza dell'Oracolo, l'entità che ci incarica di recuperare i cinque frammenti della Reliquia (insistiamo coi luoghi comuni) ed eliminare Lore Thane. In questa primissima parte del gioco non saremo attaccati da orde di nemici, come invece succede regolarmente in seguito, e possiamo iniziare ad ambientarci con il sistema di movimento e di controllo.

Quando saremo ragionevolmente sicuri che, volendo andare a destra, saremo in grado di trovare il tasto giusto, possiamo incamminarci verso il primo portale e i primi scontri.

Appena arrivati, verremo accolti da un paio di uomini-ratto, facilmente eliminabili sia con i pugni che con gli incantesimi - termine pomposo per indicare gli attacchi a distanza - e potremo immediatamente proseguire. Incontreremo i

PER CHI VUOLE SAPERNE DI PIÙ

Circa un anno fa è stato pubblicato *Diablo*, una sorta di gioco di ruolo in prospettiva isometrica in cui il giocatore doveva esplorare una serie di labirinti, combattendo e lanciando incantesimi, fino a sfidare il possente Diablo in persona. Chi apprezza *Mageslayer* amerà certamente *Diablo*: l'approccio parzialmente arcade è lo stesso in entrambi i giochi (per quanto in *Diablo* sia dato più importanza agli oggetti, e minore agli enigmi), così come la giocabilità. La prossima pubblicazione del disco di espansione per *Diablo*, intitolato *Hellfire*, potrebbe darci l'occasione di giocare a questa gradevole titolo.



Buona parte delle trappole consiste in muri scorrevoli che stritolano gli incauti. Comodissimi da usare a nostro vantaggio, spingendovi dentro i mostri.

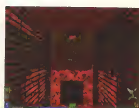


Grazie alla scheda 3Dfx possiamo godere di questi eccellenti effetti di trasparenza. Le fiamme sono così realistiche che viene voglia di attraversarle. O era il contrario...

REQUISITI DI SISTEMA

Il sistema minimo necessario per chi voglia ommazzare Lore Thane è un Pentium 90 con 16 MB di RAM, CD-ROM, scheda video compatibile DirectX e scheda sonora compatibile con Windows 95. Le prestazioni con un sistema del genere sono, inutile a dirsi, meno che soddisfacenti. Se vogliamo ottenere dei risultati adeguati, sarà meglio avere almeno un Pentium 133, ed equipaggiarlo con una scheda 3Dfx, che ci permette di giocare in alta risoluzione, con degli ottimi effetti luminosi. L'installazione, in ogni caso, occupa circa 110 MB (qualcosa in più se devono essere installate le librerie DirectX).


Oltre ad essere estremamente efficaci nello spazzare via i nemici, i nostri incantesimi hanno anche dei simpatici effetti di luce.



I PERSONAGGI

Il tentativo di aumentare il cosiddetto "replay value" (la possibilità di giocare nuovamente e con gusto, anche se il gioco è stato completato) con l'introduzione di quattro personaggi è certamente encomiabile. In realtà, però, il risultato è meno che soddisfacente.
I quattro personaggi (Warlock, Arch-Demon, Inquisitor e EarthLord) sono diversi tra di loro, certamente, ma questo basta a giustificare nuove partite una volta concluso il gioco? La risposta, a nostro avviso, è no. Le differenze sono solo cosmetiche - cambia l'aspetto degli incantesimi, ma l'effetto distruttivo rimane identico, così come le differenze nelle caratteristiche non hanno influssi sul gioco, ai fini pratici. D'altro canto, si tratta di un gioco arcade piuttosto che un gioco di ruolo, e quello che manca in varietà dei personaggi lo troviamo nei diversi livelli di difficoltà, nella presenza di livelli bonus e nella possibilità di multiplayer.

classici pulsanti e ascensori (tutti attivati semplicemente andandogli addosso), ma anche piattaforme di teletrasporto, livelli bonus e oggetti vari, il tutto con l'esplicito scopo di terminare quanti più nemici possibile e proseguire nell'esplorazione del livello.

BOTTE DA ORBI

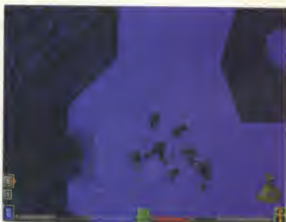
Le meccaniche di gioco di *Mageslayer* sono ridicolmente semplici - possiamo riassumerle in "uccidi il nemico, premi il bottone che apre la porta, uccidi i nemici che ne escono, trova la leva, eccetera". Tuttavia, il gioco non ne risente, risultando anzi più snello e divertente in questo modo, piuttosto che come sarebbe con arzigogoli vari.

Ai livelli di difficoltà più bassi, è sufficiente salvare spesso (grazie al comodissimo "Quicksave", ovvero il salvataggio veloce) per raggiungere ed eliminare Lore Thane, ma quando si gioca ai livelli più alti dovremo fare attenzione alla nostra energia magica e al livello di salute, e fare un uso molto più strategico dei vari oggetti recuperati in giro per i livelli, arrivando quasi alla profondità di un vero gioco di ruolo. I pregi di *Mageslayer* sono questi, cioè la notevole giocabilità, l'adeguata longevità e il solido sistema grafico.

Vengono però sminuiti da alcuni difetti: l'eccessiva semplicità degli enigmi (ci sarebbe piaciuto qualcosa di più "ponderato", ogni tanto), la miserabile AI dei nemici, incapaci di altro che non sia lanciarsi contro di noi gridando e il fatto che la grafica sia eccellente nei sistemi accelerati con una scheda 3Dfx, ma appena tollerabile nei sistemi non accelerati - il voto si riferisce a un sistema equipaggiato con una scheda. *Mageslayer* è un gioco da consigliare a chi voglia farsi una partita ad un gioco divertente, che non costringe a scervellarsi troppo e che offre il vero gusto del massacro.

Lo sconsigliamo invece a chiunque preferisca ragionare un po' prima di compiere un'azione, ai pacifisti e a chiunque non abbia un acceleratore 3D installato sul computer.

Gmc


Diventare invisibili è un buon modo per eliminare la maggior parte dei nemici, ma non i boss di fine livello. Tuttavia, il Gigante dei Ghiacci è stato eliminato lo stesso. Ecco il destino di chi ci ostacola.

Probabilmente, *Mageslayer* dà il meglio di sé giocato in modalità multigiocatore, su una rete veloce. Purtroppo, questa chance è sostanzialmente preclusa a noi poveri italiani, se non in casi eccezionalmente fortunati, quindi dobbiamo accontentarci di ciò che ci viene dato per quanto riguarda il giocatore singolo. In questo caso, possiamo dire che il risultato è discreto, e sufficientemente longevo, purché non si chieda troppo. *Mageslayer* non è certamente un gioco ambizioso, di quelli che pretendono di stabilire i nuovi canoni dei videogiochi. Se viene giocato per quello che può dare, cioè qualche ora di divertimento spara-spara con l'aggiunta di un minimo di strategia, dà una certa soddisfazione. Aspettarsi però di trovare una profondità da gioco di ruolo, con enigmi intricati e lunghe riflessioni, porta inevitabilmente a grosse delusioni - queste caratteristiche non ci sono.

7

COMMENTO




GRAFICA 7


GIOCABILITÀ 7

LONGEVITÀ 7

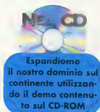

SONORO 6

• CASA: Mindscape • SVILUPPATORE: SSI • INTERNET: [illegible]
• DISTRIBUTORE: Leader • TELEFONO: [illegible] • PREZZO: [illegible]

Cotone, carbone e colonie



Quello della Rivoluzione Industriale è un periodo storico trascurato dai programmatori di videogiochi. Certo, le spade del medioevo e i cannoni laser del futuro sono più attraenti, al primo momento, ma la soddisfazione di affondare una decina di fregate nemiche in *Imperialism* con la nostra prima corazzata...



Espandiomo il nostro dominio sul continente utilizzando il demo contenuto sul CD-ROM

La SSI è, da anni, una casa specializzata nei giochi di guerra "a esagoni", quei giochi in cui vengono ricreate battaglie storiche muovendo delle unità con sigle incomprensibili su mappe che, invece del solito quadrato, utilizzando una suddivisione esagonale del territorio. Il pubblico di questo tipo di giochi, per quanto fedele, non è mai stato particolarmente numeroso, quindi non stupisce il fatto che la SSI abbia anche prodotto alcuni interessanti titoli strategici. *Imperialism*, l'ultimo nato, porta una ventata di novità in un mondo ormai colonizzato dai giochi in tempo reale.

In questo titolo impersoniamo il leader di una potenza coloniale agli albori dell'era industriale, in un mondo casuale o all'interno di uno scenario storico. Il nostro scopo è, naturalmente, dominare tutto il mondo conosciuto. Per raggiungere questo obiettivo, però, dovremo seguire strade diverse da quelle a cui ci hanno abituati la maggior parte degli altri giochi strategici.

NE FERISCE PIÙ LA PENNA...

...Quando è quella utilizzata per firmare trattati diplomatici. *Imperialism*, infatti, si basa principalmente sugli aspetti diplomatici ed economici dei rapporti tra le grandi potenze, e si ricorre a soluzioni militari con frequenza ridottissima. Per vincere, infatti, dovremo ricevere l'appoggio dei due terzi dei votanti al Consiglio dei Governatori, e per ottenere questi voti dovremo occuparci spesso di diplomazia e di economia.

Il pianeta è diviso tra Grandi Potenze e Nazioni Minori. Le prime, tra le quali si conta la nostra, sono le nazioni industrializzate e militarizzate, mentre le seconde sono più che altro terra di conquista per le nazioni principali (nel XIX secolo, chi parlava di "autodeterminazione dei popoli" andava



Per le prime partite è una buona idea attivare i consigli dei nostri dignitari, che ci possono così avvertire quando la situazione non è favorevole.



Per quanto bidimensionale eccetera, la grafica di *Imperialism* è più che adeguata per i suoi scopi: efficiente, gradevole e perfettamente comprensibile.







dritto al manicomio). Quello che dobbiamo fare per vincere è, sostanzialmente, comprare materie prime a basso prezzo dalle Nazioni Minori, e rivendere alle stesse i beni lavorati, a un prezzo nettamente superiore - squisitamente cinico il fatto che, in questo modo, le Nazioni Minori prendono a seguirci come cagnolini. Il problema principale è che anche le altre Grandi Potenze fanno la stessa cosa, quindi dovremo barcamenarci non poco per riuscire a crearci dei rapporti commerciali privilegiati.

SCIENZA E COLONIE

Man mano che il gioco prosegue, verranno inventate nuove macchine (al momento storico giusto, parrebbe) che ci permetteranno di costruire nuove unità navali, militari o civili, e di migliorare il prodotto delle nostre terre. Questo punto è una delle gradi differenze rispetto alla maggioranza dei giochi strategici, dove invece si allocano delle risorse (soldi, cervelli o altro) per incentivare la ricerca e via dicendo. In *Imperialism* possiamo solo finanziare l'inventore che ci presenta il brevetto, per ottenere i benefici della nuova tecnologia, ma non possiamo in alcun modo sveltirne i progressi o indirizzarne le ricerche.

L'impostazione peculiare del gioco si trova anche nell'idea delle "colonie". Talvolta, una Nazione Minore aggredita da una Grande Potenza può richiederci di aiutarla a respingere l'invasore. Se accettiamo, la Nazione Minore entra a fare parte del nostro Impero, con lo status di "colonia". Le colonie non possono essere sfruttate direttamente (dovremo comunque pagare per le materie prime che producе), ma possono essere occupate militarmente - comodo se si vuole invadere qualcuno - e, soprattutto, ci portano i loro voti al Consiglio dei Governatori, aumentando il nostro peso politico e le nostre possibilità di vittoria.

In una recensione non si può evitare di menzionare, per lo meno di sfuggita, grafica e sonoro. Definirli "adeguati" è probabilmente il comportamento più onesto.

Imperialism è gradevole a vedersi, con uno stile grafico assolutamente particolare e perfettamente in sintonia con il momento storico che viene riprodotto, ma è ben lungi dall'essere un prodigio grafico poligonale con milioni di colori e tutti gli effetti del mondo. Lo stesso discorso vale per il sonoro - le musiche sono appropriate e non invadenti, gli effetti sonori ci sono e, talvolta, sono anche utili, ma non è certamente nulla di clamoroso. Confidiamo comunque nel fatto che il pubblico a cui può piacere questo titolo non si faccia intimidire da questi aspetti - quello che ci interessa sono le meccaniche di gioco, vero?

Gmc



Il nostro Ministro del Commercio ci suggerisce di acquistare tessuti, ma dopo qualche partita scopriremo che non sempre vorremo seguire i consigli alla lettera.



SOLDI, SEMPRE SOLDI

Gli equilibri di potere di *Imperialism* si basano, come dicevamo, su scambi economici e rapporti diplomatici, quindi sono questi i punti nei quali concentrarci, almeno all'inizio del gioco. Per ottenere dei buoni risultati, dobbiamo ricordare che ogni scambio commerciale influenza contemporaneamente il mercato, la disponibilità dell'articolo e il favore di cui godiamo presso la controparte.

Quando acquistiamo, è bene controllare quante unità della materia prima sono in vendita sul mercato, e da parte di chi. Talvolta può essere conveniente comprare tutte le unità offerte (per tagliare i rifornimenti alle altre Grandi Potenze), mentre altre volte dobbiamo spezzettare i nostri acquisti tra più Nazioni Minori possibile, per migliorare la nostra posizione diplomatica e ridurre il pericolo di intercettazione del carico da parte delle flotte nemiche.

Per quanto l'aspetto militare sia meno importante del solito, non dobbiamo comunque adagiarci sugli allori: arriva un momento in cui "si prosegue la diplomazia con altri mezzi" volenti o nolenti. Vista l'impostazione delle battaglie, però, la strategia migliore è quella della guerra difensiva, che permette di logorare più facilmente le armate nemiche, per impossessarsi dei loro territori una volta che i loro attacchi sono falliti.

REQUISITI DI SISTEMA

Ohibò! Uno stesso CD che permette di giocare sia con un PC che con un Macintosh! Sorprendente, ma vero. *Imperialism* richiede un Pentium 75 con 16 MB di RAM per girare sotto Windows 95. In entrambi i casi è richiesto un CD-ROM a quattro velocità. Per gli utenti Windows 95, una scheda sonora compatibile permetterà di godere degli effetti sonori e delle musiche. Sotto Windows, inoltre, vengono utilizzati i driver DirectX 5.0, quindi è una buona idea accertarsi che la propria scheda video sia compatibile con questo standard.

COMMENTO

GRAFICA 7
LONGEVITÀ 8
GIOCABILITÀ 7
SONORO 7

Imperialism è un gioco per palati raffinati, indiscutibilmente. I giochi di strategia richiedono sempre un certo sforzo cerebrale per essere dominati, ma in questo caso si parla dell'equivalente mentale di sollevamento pesi classe Titanic. Le meccaniche, apparentemente semplici, nascondono una notevole ricchezza simulativa e una eccellente profondità strategica, che possono offrire giornate di divertimento a chi ne sa approfittare. Controindicazioni: non assumere in caso di intolleranza alle decisioni ponderate e alle ore passate davanti allo schermo chiedendosi se sia meglio comprare cotone o lana.

7

• CASA: Mindscape • SVILUPPATORE: SSI • INTERNET: http://www.mindscape.com
• DISTRIBUTORE: Leader • TELEFONO: 167/821177 • PREZZO: L. 99.000

Alta strategia

Se le grandi battaglie della Seconda Guerra Mondiale sono la nostra passione, se conosciamo a memoria la differenza tra un carro Tiger e uno Panther, se riusciamo distinguere uno Sherman da un Comet solo in base alla velocità con cui attraversa il campo da battaglia, e se il nostro passatempo preferito è immaginarci nei panni di Rommel o di Patton, alla guida degli eserciti che hanno fatto la storia di questo secolo, *Steel Panthers III* è decisamente il gioco che stavamo aspettando...

NEL CD

Nel CD-ROM troveremo il demo di *Steel Panther 3* che comprende due missioni complete per mettere alla prova le nostre abilità militari

La terza incarnazione di *Steel Panthers*, arriva, come al solito, per coronare i sogni di quella schiera di appassionati, fedeli delle simulazione di guerra strategiche, che da anni attendono con ansia ogni nuovo prodotto forgiato dalle mani del sapiente Gary Grigsby. Offuscati letteralmente dal successo dei giochi di strategia in tempo reale, i giochi a turni sono stati scacciati dal trono dei giochi *"da top ten"*, essendo incarnazioni ideali dei vecchi e polverosi giochi da tavolo come Advanced Squad Leader e portati a livelli di impensabile complessità grazie alle capacità dei computer.

Oggi infatti, chi da bambino si divertiva con i soldatini di piombo, può facilmente ritrovare quel gusto in giochi come *Total Annihilation* o *Age of Empire*, mentre per i puristi del genere, che vogliono vedere sul campo di battaglia non unità immaginarie ma precise ricostruzioni di quelle vere e che preferiscono sempre il realismo storico alla foga dell'azione tattica astratta, ci sono solo i giochi di guerra come *Steel Panther 3* o *Panzer General 2*.

A TURNI O IN TEMPO REALE?

Proprio per il desiderio di avere la possibilità di controllare con attenzione ogni parametro di quelle battaglie, il giocatore di wargame preferisce di gran lunga il sistema a turni, che, nonostante lo privi del brivido del "tempo reale", offre la soddisfazione di poter ragionare con misurata attenzione ogni mossa prima di compierla. Il tempo, in *Steel Panthers*, è quindi fermo e sta a noi muovere ogni unità del nostro battaglione con la stessa cura con la quale un giocatore di scacchi muove le sue pedine sulla scacchiera.

Al giocatore si presentano, con sua grande gioia, bisogna dirlo, una enormità di variabili di cui tener conto, potendo perfino ruotare "a mano" le torrette dei carri armati in modo da offrire al nemico il lato meno vulnerabile. Ogni singolo veicolo militare aereo e terrestre, e gran parte dei marini, sono presenti nel gioco, ricostruiti nei minimi dettagli, e con ricostruiti i rapporti di rango tra i membri dei battaglioni, essendo indispensabile durante la battaglia spronare le unità che vengono a trovarsi in condizioni difficili o quando sono sotto pressione. La distanza dal lea-



Abbiamo appena guidato un plotone di carri leggeri tedeschi e ora possiamo aprire il fuoco contro le unità inglesi.



In questa missione dovremo attaccare uno stretto passo di montagna difeso da unità Alleate trincerate e pronte a riceverci.



Potremo creare ogni tipo di battaglia grazie al generatore di missioni, scegliendo esercito, anno e nemico, oltre al tipo di campo di battaglia.

der rende gli ordini meno efficienti, e quindi azioni di disturbo possono essere effettuate sapendo che non necessariamente le forze del nemico sono date dalla somma delle loro forze, ma soprattutto dalla loro organizzazione.

Lo spessore del gioco è quindi enorme, e vi sono ricostruite campagne che vanno dalla Seconda Guerra Mondiale fino ai giorni nostri e oltre, passando per il Vietnam e la Guerra del Golfo, e addirittura immaginando un conflitto futuro nel Medio Oriente. A nostra disposizione vi sono un archivio di unità praticamente illimitato, con centinaia di mezzi per ogni nazione e per ogni periodo storico, tanto da fare invidia alle collezioni in piombo dei più appassionati.

Le differenti attitudini dei vari eserciti e dei vari eserciti sono simulati perfettamente nelle battaglie a seconda perfino del periodo storico. Ad esempio nel luglio del 1941 la leadership dei Russi sarà debole per effetto dell'Operazione Barbarossa, l'invasione della Russia da parte di Hitler che cominciò nel giugno, e lo stesso vale in la presenza di forze aeree alleate nel Pacifico alla fine del '41.
L'editor di mappe e di scenari ci permette di costruire virtualmente ogni battaglia ci venga in mente, offrendosi come eccellente complemento perfino allo studio sui libri di storia. Cambiare la strategia dello sbarco alleati nel D-Day, oppure decidere di non fare uso di bombardieri nelle battaglie chiave della Guerra del Golfo sono solo alcuni esempi di come un gioco di tale spessore possa appassionare chi ama il genere dei giochi di guerra a turni.





PER CHI VUOLE SAPERNE DI PIÙ

Gary Grigsby e uno dei più importanti game designer di wargame per PC Ha progettato giochi strategici fin dal lontana 1979, e quasi sempre per la SSI (Strategic Simulations Inc.). Tra i suoi capolavori ricordiamo: *Pacific War, USAAF, Panzer Strike* e *Kampf Group*. Questa suo ultimo gioco, *Steel Panthers*, lo ha sviluppota insieme a Keith Brors Grigsby è uno dei programmatori della vecchia scuola, di quelli che si chiudono in una stanza per anni e alla fine tirano fuori un gioiella Vive a Encinitas, in California ed insieme a Brars cominciò a lavorare sul primo *Steel Panthers* nel Maggia del 1994 Nonostante *Steel Panthers* abbia molta in comune con giochi della SSI della serie "*General*", came *Panzer* a *Allied General*, Gary ha puntato su aspetti che in questi altri titali sono invece toccati solo superficialmente In un intervista egli ha infatti dichiarato: "Se qualcuno trava uno certa similarità tra questi giochi, é a causa del lara simile stile grafica. Ma le meccaniche che sottostanno a *Steel Panthers* sono campletamente differenti" L'impostaziane di Grigsby ha influenzato di molta il mercata dei wargame, saprattutta la sua impostaziane arientato al realismo della simulazione rispetta al realismo grafica e alla semplicità dell'interfaccia Solo pochi giochi a turni di derivaziane europea, came *M.A.X.* e *Battle Isle*, sono riusciti a nan farsi influenzare dalla scuola americana, offrendo un'interfaccia immediata e semplice, a volte con perfino finestre di selezione alla *C&C*, e una grafica accattivante Però è indubbio che molti veterani del gioca di guerra starcerebbera il naso di fronte alla superficialità can cui vengona trattate le prablematiche tattiche nei suddetti titoli. Farse un giarna vedremo sui nostri manitor un gioca che offra grafica e interfaccia allo stesso livella del dettaglia simulativo, realizzando il sogna di moltissimi giocatori.

RISPETTO AL PASSATO

Da un punto di vista strettamente videoludico, c'e' da dire che rispetto ai precedenti due capitoli del gioco, *Steel Panther* non ha subito cambiamenti sostanziali, e si tratta in fondo più di una nuova versione dello stesso gioco che di un gioco nuovo.

Le migliorie saranno comunque molto apprezzate dagli appassionati. Adesso gli esagoni della mappa possono rappresentare aree di territorio più grande e un singolo carro armato può rappresentare un intera brigata o una divisione.

La grafica, ancora molto povera anche se è possibile zoomare a piacere, non rende giustizia alla battaglia come dovrebbe, ma questo sembra essere purtroppo un comune denominatore per i giochi a turni, in quanto per gli appassionati del genere sono ben altre le cose a cui si prestare attenzione e su quelle, senza dubbio, *Steel Panthers III*, si offre come uno dei migliori del genere.

REQUISITI DI SISTEMA

Per giocare a *Steel Panthers III* è sufficiente un vecchio 486 a 66 MHz, in quanto si tratta di un gioco DOS, e per lo più a turni, quindi senza nulla che impegni la CPU a parte il calcolo delle mosse del nemico tra un turno e l'altro. Occupa 30 MB su Hard Disk, richiede 16 MB di RAM per girare, un CD-ROM 2x e una scheda svga a 256 colori Vesa 1.2 compatibile. Per l'audio è necessaria una scheda sonora Sound Blaster compatibile.

Gmc

COMMENTO



Eccellente wargame nella migliore tradizione del genere, con un database di unità ed un editor da far impallidire qualsiasi prodotto concorrente. Grafica sui bassi livelli e giocabilità limitata da un'interfaccia decisamente poco intuitiva, lo pongono comunque tra quei giochi per soli appassionati che però alla fine risultano coinvolgere per molti anni, a differenza dei numerosi titoli superficiali e ripetitivi che riempiono gli scaffali dei negozi. Pochissime le innovazioni rispetto ai due precedenti titoli, ma gli amanti del genere dei giochi di guerra non rimpiangeranno l'acquisto.

7

• CASA: Gremlin • SVILUPPATORE: Southpeak • INTERNET: http://www.gremlin.co.uk
• DISTRIBUTORE: Leader • TELEFONO: 0332/874111 • PREZZO: L. 99.000

E' arrivato l'uomo nero

Dopo essere stato campione d'incassi al cinema, *Men In Black* tenta la scalata al successo anche nel mondo dei videogiochi.



NEL CD

Eliminiamo la feccia aliena nel demo di *Man in Black* contenuto sul nostro CD.

Ebbene sì! *Men In Black* è ora anche il titolo di un videogioco. Potremo così vivere in prima persona un'avventura ispirata all'omonimo film e operare nelle vesti di un agente MIB. Il gioco in questione non è comunque una scopiazzata globale del famigerato titolo cinematografico. La trama è inedita e segue solo in linea marginale la storia raccontata dal film. Del titolo originale, infatti, è stato ripreso soltanto il logo e l'idea di fondo.

Per chi non avesse visto il film, bisogna ricordare che l'immigrazione clandestina non è una prerogativa esclusiva dei popoli disagiati di questo pianeta, ma anche un fenomeno che coinvolge creature provenienti da altre galassie. Negli Stati Uniti d'America, "paese di immigrati" per eccellenza, questo problema ha ormai assunto dimensioni considerevoli. Non è quindi un caso che la prima normativa sull'immigrazione extraterrestre sia stata emanata proprio negli USA. A partire dagli anni '50, il governo statunitense ha, inoltre, appoggiato una piccola organizzazione, il cui compito sarebbe stato quello di stabilire e promuovere contatti con qualsiasi forma di vita extraterrestre.

Questa agenzia è nota sotto la sigla M.I.B. (Men In Black), in riferimento alla divisa rigorosamente nera dei suoi agenti. Gli "uomini in nero" sono dunque i controllori dei confini intergalattici e, al tempo stesso, i difensori della Terra dalle specie aliene più pericolose.

LA FECCIA DELLA GALASSIA

Nel gioco, potremo entrare a far parte di questo esclusivo corpo speciale, impersonando uno dei tre agenti protagonisti del film. Prima di venire reclutati nei MIB, dovremo comunque superare una missione preliminare, nelle vesti di un comune poliziotto di New York. Una volta arruolati, verremo quindi convocati alla sede centrale per essere assegnati a una missione operativa. Prima di avventurarci alla ricerca di pericolose creature aliene è comunque consigliato acquisire un po' di familiarità con le devastanti armi a disposizione, sparando qualche colpo al poligono di tiro. Una volta addestrati a puntino, potremo quindi prendere parte alle missioni ufficiali. La prima di queste, ci impegnerà tra i ghiacci del circolo polare artico, alla ricerca di un agente disperso. Nella operazione successiva, saremo invece proiettati nella valle del Rio delle Amazzoni, dove sembra che una creatura mostruosa stia terrorizzan-



Con le armi in nostro possesso, polverizzare anche questi imponenti bestioni, diventa un gioco da ragazzi.



Alcune ambientazioni sono davvero spettacolari. Da questa immagine si può inoltre notare che anche gli alieni hanno un loro senso artistico.





I giornali scandalistici sono senz'altro la migliore fonte di informazione su creature aliene e simili.

do le popolazioni locali. Nella terza ed ultima missione, dovremo invece indagare sulla vita di un certo Skip Frales, un anonimo operaio che nel giro di pochi anni, ha brevettato le più importanti invenzioni del secolo, diventando l'uomo più ricco del mondo. Starà a noi scoprire se si tratta di un semplice genio incompreso o invece uno spacciatore di tecnologia aliena. Ogni missione è preceduta da una serie di filmati che istruiscono il giocatore sugli obiettivi da perseguire.

L'HAI SPARAFLESHATA?

La visuale del gioco si avvale di fondali bidimensionali su cui si muovono personaggi realizzati in 3D.

L'effetto ottenuto è apprezzabile, grazie all'ottima realizzazione degli sfondi, capaci di generare un'atmosfera particolarmente coinvolgente. Alle estremità dello schermo vengono visualizzate diverse informazioni che forniscono al giocatore lo stato di salute del personaggio principale e del nemico, l'arma utilizzata e gli oggetti selezionati. È infatti presente un inventario da cui è possibile selezionare gli oggetti raccolti durante l'avventura, per poi utilizzarli al momento più opportuno.

Il livello di difficoltà non presenta particolari problemi, ad ogni modo è pur sempre possibile salvare la partita in ogni momento dell'avventura. I combattimenti possono avvenire utilizzando una delle tante armi a disposizione, oppure distribuendo pugni e calci agli avversari. In questo caso, la gestione dei comandi richiede la combinazione di più tasti.

Ad ogni modo, dopo un periodo di praticantato, il controllo del proprio personaggio dovrebbe divenire piuttosto intuitivo. Da ricordare, infine, che il gioco è stato completamente tradotto in italiano.

Gmc



UN ARSENALE PER LA FECCIA

Pistola Standard
È la tradizionale arma d'ordinanza. Viene solitamente equipaggiata con cellule energetiche ricaricabili e permette una rispettabile potenza di fuoco.

Grillo tonante
A dispetto delle sue ridotte dimensioni, questa è una delle armi più potenti a disposizione degli agenti MIB. Un utilizzatore poco cauto può essere infatti spinto violentemente indietro di qualche metro per il rinculo che questo minuscolo pistola è capace di generare.

Deatomizzatore Serie 4
È la diretta evoluzione della pistola standard. Emettendo un raffica di potenti fasci energetici, è in grado di polverizzare in pochi istanti qualsiasi extraterrestre.

Cannone Pulsar
È lo strumento di morte più efficace mai visto sul pianeta Terra. Grazie alle sue tre canne a impulsi, è capace di sprigionare una potenza di fuoco incredibile.

Fucile Pulsar
Questo fucile a canna singola è stato il primo esempio di arma a impulsi utilizzato dai MIB. È capace di emettere raffiche violentissime di energia compressa.

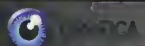
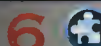
Carbonizzatore Riverberato
È un'arma molto diffusa nella galassia per via della sua facilità d'uso.

Neuralizzatore
È lo strumento più originale di tutto l'arsenale MIB. Serve a cancellare la memoria di tutti quegli esseri umani che hanno assistito ad attività aliene illecite.

REQUISITI DI SISTEMA

Men in Black richiede come configurazione minima, un Pentium 100 con 16 MB di RAM, lettore CD-ROM 4X, scheda sonora e due MB di memoria video. Il gioco funziona sotto Windows 95 (su cui devono essere installate le ormai famose DirectX5) e necessita di dieci MB liberi su disco rigido.

COMMENTO

 GRAFICA 6
 GIOCABILITÀ 6
 LONGEVITÀ 6
 SONORO 7















L'aspetto grafico di *Men In Black* è tutto sommato discreto. I fondali sono infatti realizzati egregiamante e i vari personaggi non sono poi così male. La trama è ben strutturata ma alla fine dei fatti, risulta irrimediabilmante vincolata ad un binario precostituito. La longevità è sufficiente, anche se, a ben guardare, tre missioni sono effettivamante un po' poche. Il sonoro è invece realizzato piuttosto bene e si avvale di dialoghi tradotti completamante in italiano. Insomma, Men In Black è un'avventura tutto sommato piacevole ma, sinceramente, da un titolo così altisonante, ci aspettavamo qualcosa di più.

6

GIOCHIAMO SPENDENDO POCO

Giochi per Il Mio Computer ci offre una panoramica sui giochi "budget", ovvero quei titoli degli ultimi anni che hanno riscosso un notevole successo e che vengono riproposti come giochi a basso costo, oppure di inediti venuti a costo ridotto. Si tratta spesso di ottime occasioni per divertirsi spendendo la metà o meno di quanto costerebbe un titolo appena uscito, quindi stiamo all'erta per il gioco che fa per noi!

FIGHT 'N' JOKES Event Halifax 02/413031 L. 49.900



Pensiamo a un gioco che unisca il piacere di scaricare la nostra adrenalina unito a una forte carica di ironia e umorismo: in tre parole, *Fight 'n' Jokes*, il nuovo titolo "economico" della Halifax, che speriamo lanci una nuova moda. È infatti una delle poche occasioni in cui un gioco inedito esce direttamente con un prezzo davvero molto interessante per tutti i portafogli, e inoltre è perfettamente giocabile su computer ormai datati - dal Pentium 60 in su.

Fight 'n' Jokes è l'ultimo nato di una serie di giochi di combattimento uno contro uno nati sotto l'entusiasmo e la fortuna di giochi da bar come *Street Fighter II*. Lo scopo del gioco è semplicissimo: battere, nel minore tempo possibile, il proprio avversario sfruttando le capacità del nostro personaggio. Dovremo infatti scegliere quale guerriero, fra gli otto possibili, pilotare e sfidare gli altri sette.

Ovviamente, non esiste in guerriero più forte, in quanto ogni personaggio possiede delle peculiari qualità, difetti e mosse speciali. Potremo infatti scatenare la nostra ira sfruttando attacchi supplementari al classico calcio o all'efficacissimo pugno.

Altro grande pregio di questo gioco è di sicuro l'ironia di cui è stracolmo. Infatti, avremo a che fare con personaggi non tanto comuni. Se, fino a oggi, abbiamo avuto ben poche occasioni di vedere un gioco realmente ironico e divertente, con *Fight 'n' Jokes* possiamo giocare con personaggi e situazioni davvero assurde.

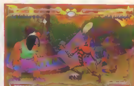
Potremo scegliere tra guerrieri come un ninja quasi totalmente cieco che indossa un paio di occhiali mostruosamente grandi o una massaia cicciona che tira randellate a destra e a manca con un pesantissimo mattarello da cucina. Questi sono solo due piccoli esempi delle tante trovate umoristiche che sono la vera forza trainante del gioco. Povero, infatti, di trovate tecniche (non aggiunge nulla al nostro panorama ludico), rinnova un genere lasciato, stranamente, un po' in disparte dal mondo dei computer, più legato ad avventure o alle simulazioni.

Il risultato finale è decisamente molto carino anche se non ha pretese di grandiosità assoluta. Grazie a un'impostazione grafica molto simile a quella dei fumetti umoristici (dove i protagonisti sono le caricature di loro stessi) e a un tono umoristico alla portata di tutti, dal bambino all'adulto, *Fight 'n' Jokes* riesce a essere una buona novità a un ottimo prezzo.

L'unico difetto riscontrabile è forse la scarsità degli attacchi possibili, ma che comunque non mina la grande giocabilità e il grande divertimento che questo gioco può regalare a tutti i neofiti di questo genere di gioco.







LEGENDA VOTI
- **1 dollaro** - Lasciatelo sullo scaffale!
- **2 dollari** - Un gioco mediocre
- **3 dollari** - Solo per gli appassionati del genere
- **4 dollari** - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
- **5 dollari** - Compratelo prima che si esaurisca!

Trucchi & Segreti

GMC presenta in questa sezione i trucchi, i codici e quant'altro possa aiutarci a giocare con maggior divertimento ai giochi più recenti e importanti. Se tra i titoli proposti non troviamo quello che ci interessa, basta scriverci e lo inseriremo al più presto o risponderemo a tutte richieste nell'angolo della posta.

FIFA '98

Un gioco che non ha bisogno di presentazioni: la redazione si è trasformata in uno stadio e sfide all'ultimo sangue si ripetono per tutto il giorno. Alcune mosse sono scritte sul manuale, ma non tutte, e qualcuna potrebbe essere utile.
Giocando con la tastiera, premendo "**Q**" durante un'azione passiamo il pallone ad un compagno, che viene controllato dal PC, poi corriamo avanti e premendo S riceveremo indietro il pallone.

Quando la nostra squadra è in possesso della sfera:

A avvicina la palla a noi stessi
S scavalca l'avversario
D finta il tiro per sorpassare un avversario
E finta da una parte e proseguiamo dall'altra
W mossa spettacolare per sorpassare un avversario girandogli intorno
Q corriamo verso il pal lone e lo spediamo fuori

Quando è l'avversario ad avere il pallone:

Alt o Ctrl + Q spallata
Q Tackle cattivo
Doppio tocco su **Q** gomitata

Dopo un rinvio, un pallonetto, un tiro lungo o un cross, cioè tutte le volte che la palla è in aria premiamo:

A passa la palla di testa ad un compagno
S colpisce di testa
D tiro forte di testa e/o tuffo a rete

Premendo e tenendo premuto:

A tiro alto
S passaggio al volo
D tiro al volo
D + sinistra o **destra** sforbiciata / rovesciata

Per finire: dopo aver segnato premendo il bottone del tiro, del passaggio, del pallonetto e dello scatto possiamo sentire quattro effetti sonori diversi (folla che esulta, tamburi, trombette, applausi)

FORMULA1

Un gioco non recente, ma che gli appassionati di F1 non hanno certo dimenticato, soprattutto per la grafica eccezionale dovuta all'uso delle schede acceleratrici.
Salviamo una partita qualsiasi con uno di questi nomi:

SPEEDY: abilita il tracciato aggiuntivo.
Dopo aver salvato il gioco, carichiamo un Gara Veloce e poi abbandoniamola. A questo punto la pista aggiuntiva dovrebbe essere apparsa nella lista.

MUZFRANK
cambia le voci che si sentono durante il gioco
ASHCAKES
incredibile "Lava mode", da provare

NBA '98

Anche quest'anno, la EA ha aggiornato le sue simulazioni sportive, e dopo *FIFA '98* è il turno del riuscitissimo *NBA '98*.
Nella schermata principale, cliccare su "Rosters" poi su "Crea squadra personalizzata" e inserire uno dei seguenti nomi per attivare la squadra segreta, composta dall'intero team di sviluppo del gioco. I nomi sono: TNT Blasters, QA Testtubes, QA Dbuggers, QA Campers, Hitmen Earplugs,
Hitmen AllSorts, Hitmen Coders, EA Europals, Hitmen Idlers, Hitmen Pixels.

LBA2

GMC ha presentato sul numero di Dicembre e sul numero scorso la soluzione di *LBA 2*. Molti, però, chiedono aiuto su questa bella ma lunghissima avventura della Adeline Software. Premiamo quindi "ESC" e apparirà il menu principale. Digitiamo:

LIFE
ricarica energia vitale
MAGIC
ricarica i punti magia
FULL
da il massimo di punti magia, energia e quadrifogli
GOLD
aggiunge 50 crediti
SPEED
mostra il "frame rate", cioè la velocità del gioco e delle animazioni
CLOVER
aggiunge un quadrifoglio (rappresenta una vita)
BOX
contiene i quadrifogli. Senza la "scatola" il quadrifoglio non serve a niente.
PINGOUIN
regala un mega-penguin, un robot meccanico da usare come bomba

Alternativamente, durante il gioco premiamo e teniamo premuto **SHIFT** e digitiamo **"Twinsen's Back"** per ricevere punti magia e energia infinita.

WORMS 2

Sul numero di dicembre è stato recensito *Worms 2* che ha meritato un ottimo 8, grazie alla grafica curata, alla giocabilità elevata e all'incredibile varietà e possibilità di personalizzare il gioco. Ecco i codici per i livelli:

Livello 2 - TIMETHEREWERE
Livello 3 - SOMESMALLWORMS
Livello 4 - WHOGOTVERYVERY
Livello 5 - ANNOYEDAND
Livello 6 - DECIDEDTO
Livello 7 - GOTOARMSIN
Livello 8 - ORDERTOWIPE
Livello 9 - OUTTHERE
Livello 10 - VICIOUS ENEMY
Livello 11 - COUNTERPARTS
Livello 12 - THEYDEVELOPED
Livello 13 - SOMEREALLY
Livello 14 - COOLWEAPONSSUCH
Livello 15 - ASBANANABOMBS
Livello 16 - ANDMAGICBULLETS
Livello 17 - THEYTRAINED
Livello 18 - ALLNIGHTAND
Livello 19 - EVERYDAYSOTHEY
Livello 20 - WOULDBECOME
Livello 21 - PROFICIENT
Livello 22 - INTHEIRWORMLY
Livello 23 - WAYSSOMETIME
Livello 24 - THEYWOULDSHOOT
Livello 25 - GRANNIESJUST
Livello 26 - FORFUNANDLAUGH
Livello 27 - ABOUTITINTHE
Livello 28 - EVENINGTIME
Livello 29 - WEAPOLOGISEON
Livello 30 - BEHALFOFALLTHE
Livello 31 - TERRITORIESTHAT
Livello 32 - WEWENTTOTHE
Livello 33 - TROUBLEOFTRANSLATING
Livello 34 - WORMS2INTOBUTWE
Livello 35 - DIDNTHAVETIMETO
Livello 36 - TRANSLATETHESE
Livello 37 - PASSWORDSNOTTHAT
Livello 38 - THEYNEEDTOBEDONE
Livello 39 - WESUPPOSETHAT
Livello 40 - YOUAREREALLY
Livello 41 - EXPECTINGTO
Livello 42 - SEEAWONDERFUL
Livello 43 - CHEATMODEWHEN
Livello 44 - FINISHTHEMISSIONS
Livello 45 - ANDYOUARERIGHT

TOMB RAIDER 2

Lara Croft è tornata: nuovi nemici, nuovi enigmi e terrificanti insidie da superare per completare la sua missione. Per aiutarla GMC, presenta due trucchi che aiuteranno senz'altro la nostra bella eroina.

Per saltare il livello
In qualsiasi punto di qualsiasi livello seguiamo questa sequenza di azioni: premiamo la barra di slash (/) in modo che Lara getti un candelotto luminoso (**flare**). Poi, facciamo un passo in avanti (**attenzione, un passetto, usando l'apposito tasto**), facciamo un passetto indietro (**tasto per camminare + freccia indietro**), giriamo su noi stessi tre volte, non importa la direzione, e infine facciamo un salto in avanti.

Per avere tutte le armi
In qualsiasi punto di qualsiasi livello seguiamo questa sequenza di azioni: premiamo la barra di slash (/) in modo che Lara getti un candelotto luminoso (**flare**). Poi, facciamo un passo in avanti, uno indietro, giriamo tre volte su noi stessi e infine facciamo un salto all'indietro.

MASTER OF ORION 2

In giochi come questo i codici sono veramente una manna dal cielo.
Teniamo premuto il pulsante **ALT** mentre digitiamo:

canbonly1
le unità del giocatore comandato dal computer vi attaccheranno.
Crunch
completa i lavori sugli edifici (inseriamolo nella schermata del pianeta indy)
Einstein
rende disponibili tutte le tecnologie
Iseeall
mostra tutti i giocatori e tutti i pianeti
Menlo
completa istantaneamente la ricerca sulla tecnologia corrente
Moola
porta la data al 1000 A.C.
Score
mostra i punti che abbiamo conquistato fin ora.

Gmc

Tomb Raider 2

Tomb Raider 2 è un gioco bellissimo, coinvolgente ed emozionante, ma anche decisamente difficile. Più di _Tomb Raider_, di sicuro. I livelli sono spesso parecchio lunghi e molto complessi, e i nemici (umani e non) spuntano come funghi. Giochi per il mio Computer propone la soluzione completa di questo gioco: ma è indispensabile avere il massimo controllo di Lara, conoscerne tutti i movimenti (comprese le capriole) e sfruttarne al massimo le capacità. Una bella sessione di allenamento nella stupenda villa della protagonista, ad esempio, è caldamente consigliata. Ci sarà molto utile...

PER INIZIARE

Prima di iniziare la descrizione di tutti i livelli del gioco, un semplice decalogo fondamentale:

1 – notiamo che l'universo in cui Lara si muove è costituito da blocchi delle sue stesse dimensioni. Farci l'occhio significa riuscire a identificare salti e passaggi al primo colpo.

2 – salviamo spesso. Non c'è niente di male, e ci evita la noia di ripetere più volte tratti banali prima delle sequenze davvero impegnative. In fondo, anche Lara si stanca...

3 – non sprechiamo le munizioni. I nemici pericolosi abbondano e i colpi delle armi più potenti scarseggiano, quindi utilizziamo le pistole d'ordinanza per eliminare gli animali più piccoli o gli avversari lontani.

4 – ricordiamo che i computer non sbagliano (quasi) mai: in qualunque situazione ci troviamo, possiamo venirne fuori. Se non ci riusciamo, prima di sbirciare queste pagine diamo una bella occhiata in giro.

5 – gran parte degli errori fatali li abbiamo commessi alla ricerca di passaggi segreti o salti impossibili. Come dice Marco Aurelio: la semplicità è la chiave di ogni mistero.

6 – soprattutto nella penombra, procediamo con le armi sfoderate. Lara le punta automaticamente sui nemici, quindi se ce ne sono in giro, ce ne renderemo conto prima di poterli vedere.

7 – teniamo premuto il pulsante AZIONE per aggrapparci durante ogni salto. Non ci costa nulla, eppure ci salva la vita in un sacco di circostanze. Meglio pensarci prima che dopo, no?

8 – allo stesso modo, anziché buttarci giù, cerchiamo sempre di calarci: camminare fino al bordo, voltarsi e aggrapparsi al bordo richiede più tempo, ma spesso ci salva la vita o ci risparmia preziosa energia.

9 – nei tratti più accidentati o quando non si vede bene, camminiamo anziché correre. Ci evita di cadere nelle trappole più banali e ci consente di individuare le discese su cui Lara scivola.

10 – infine la regola più semplice: teniamo sempre gli occhi bene aperti, guardando spessissimo in giro con l'apposito tasto. Nelle zone buie utilizziamo generosamente i bengala oppure spariamo con le pistole semplici.

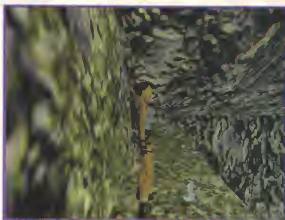
LIVELLO 1 – THE GREAT WALL

La nostra avventura inizia con un prologo orientale, sulla Grande Muraglia cinese. È questo un livello decisamente facile, ideale per prendere le misure a *Tomb Raider 2*.

Raggiunto il fondo della caverna, corriamo verso l'acqua salutando l'elicottero che ci ha scaricati. Girato l'angolo, saliamo sulla roccia ed estraiamo le pistole per liberarci della tigre. In realtà se ne può anche fare a meno, a patto che non si sbaglino i salti successivi, con i quali raggiungiamo l'uscita della caverna. Prima però, possiamo raccogliere il drago di pietra in un angolo nascosto (a metà dei salti verso l'alto) per scoprire il primo SECRET del gioco.

Nella stanza superiore ci attende solo una grata, che si apre sotto i nostri piedi. Finiamo così in acqua: usciamo e raggiungiamo la leva con un salto in corsa con presa per aprire la porta. Sulla muraglia troviamo tre aquile, da eliminare con la pistola d'ordinanza. Quindi saliamo sul bordo, diamo un'occhiata







di sotto e tuffiamoci giù per raggiungere la chiave in fondo al cunicolo subacqueo. Eliminata la tigre, ritorniamo sulla muraglia sfruttando le rocce grigie per utilizzare l'oggetto appena raccolto. Entriamo così in una stanza infestata dai ragni. Arrampichiamoci sulla scala di legno per salire al piano superiore, dove ci attende un'altra chiave. Con questa possiamo procedere nella stanza col blocco mobile: tiriamolo per aprirci un varco. Giungiamo così nella piscina con le lance: per raggiungere la sponda opposta senza farci male, aggrappiamoci alla crepa sulla sinistra e spostiamoci lateralmente. A questo punto, è indispensabile salvare la partita. Ci attende infatti una sequenza di mosse che va realizzata senza sbavature, pena la morte istantanea. Corriamo subito verso destra e saltiamo le spine per evitare i massi rotolanti. Quindi raccogliamo velocemente le munizioni e saliamo nel corridoio per evitare che Lara diventi uno spiedino. Risalviamo e superiamo le lame oscillanti con tre salti in corsa, poi raccogliamo al volo il dragone verde (il secondo SECRET) prima di fuggire dalle pareti acuminate. Questa persecuzione continua nel corridoi successivo – quindi teniamoci prudentemente sulla destra – e nella stanza sottostante: qui basta voltarsi a sinistra per scoprire il passaggio della nostra salvezza. Superate senza problemi le due ruote (avviciniamoci con cautela per raccogliere il medikit), dobbiamo scegliere se vogliamo il terzo SECRET: in caso affermativo, camminiamo fino al bordo alla destra della carrucola e diamo un'occhiata sotto per osservare una piattaforma interessante. Caliamoci giù, aggrappiamoci alla crepa e spostiamoci verso destra per scoprire un passaggio segreto. Tiriamoci su, accendiamo un bengala e percorriamo il corridoio per raggiungere una scala. Scesi in fondo, liberiamoci di una vecchia conoscenza di *Tomb Raider* per scoprire il dragone d'oro in fondo alla valle. A questo punto, vinto anche il secondo round, torniamo alla carrucola sfruttando la stessa scala dell'andata.

L'improvvisata funicolare ci porta in una zona infestata dalle tigri: uccidiamole per proseguire e scoprire una caverna con un portale: raggiungiamolo ignorando il pericolosissimo fuoco sulla destra per concludere il primo livello di *Tomb Raider 2*.

LIVELLO 2 - VENEZIA

La nostra gita veneziana comincia con una serie di scontri a fuoco, in cui elimineremo il tizio sul balcone, lo scagnozzo con la mazza da baseball e il suo fido dobermann. Raggiunto il canale, tuffiamoci e nuotiamo sotto la porta di legno, entrando nella rimessa della barca. Attivato l'interruttore, torniamo sul pontile ed entriamo nella stanza sulla sinistra. Apriamo la botola sul soffitto premendo il pulsante, quindi ripetiamo il giochino al piano superiore per raggiungere il tetto. Rotto il vetro, entriamo nel corridoio e rompiamo anche l'altro. Saltiamo sui tendoni rossi per raggiungere il killer freddato all'inizio, che custodiva una utilissima chiave. Tornati al corridoi, svoltiamo a destra e sbarazziamoci del cane. Attivato l'interruttore in fondo al ponte, voltiamoci ed entriamo nella stanza adiacente; qui dobbiamo rompere il vetro della finestra per raggiungere (con un salto con rincorsa e presa) il tendone rosso, da cui possiamo arrivare alla leva in fondo a sinistra che apre il portone di legno sottostante.

Tuffiamoci giù per ritornare alla rimessa, aprire la porta con la chiave e saltare in barca per farci un bel giretto in motoscafo. Se accendiamo un bengala appena entrati nel passaggio buio possiamo notare il corridoio sulla destra che conduce al primo SECRET. Il secondo SECRET è poco distante: nella vasca sotto alla cascata, sul fondo. Raccolti i primi due draghi, abbandoniamo la barca in fondo a sinistra nella stanza delle colonne, all'interno della chiusa. Saliamo poi sul vicino pontile per rompere il vetro, discutere animatamente col custode e attivare il congegno idraulico. Raccolte le munizioni nell'angolo oscuro della stanza, saliamo la scala a pioli per ritrovare la barca al livello superiore. Apriamo allora la porta tirando la leva sott'acqua per raggiungere il canale.

Per prima cosa, svoltiamo a sinistra, quindi a destra e scendiamo sul pontile. Raggiungiamo il ponte con un paio di salti, quindi liberiamoci della congrega di malviventi che ci accoglie. L'ultimo nasconde le chiavi d'ingresso della casa, al cui interno (al piano più basso) c'è un pulsante che apre una grata. Tornati



al motoscafo, prima di accendere il motore facciamo fuori il tizio sul pontile in fondo a sinistra. Quindi demoliamo le gondole (passandoci attraverso a tutta birra, premendo il tasto AZIONE) e abbandoniamo la barca saltando lateralmente in prossimità delle mine subacquee. Ammirata la sequenza esplosiva, raggiungiamo l'altro motoscafo e procediamo verso l'altro gruppo di gondole. Non appena scesi sul pontile, ci daranno il benvenuto a suon di mazzate: dopo aver risposto per le rime, entriamo nella stanza con i topi per attivare il pulsante. All'uscita, giriamo a sinistra e saliamo sul ponte (rompendo il vetro) per scoprire l'ultimo SECRET. Guidiamo il motoscafo fino alla porta appena aperta e caliamoci dentro per raccogliere la chiave, quindi arrampichiamoci sulle pareti ed eliminiamo i nemici per risalire in barca. Torniamo al pontile vicino alle mine, apriamo la porta e premiamo il pulsante: verrà così alzata anche la seconda grata e aperto lo stretto canale. Percorriamolo per raggiungere l'ultima stanza, quella con la porta aperta e lo scivolo interno. Eliminato il tizio, premiamo il pulsante per aprire il portale sotto l'orologio, prima difeso dalle mine, quindi risaliamo in barca. Quando saltiamo dallo scivolo, a manetta, cominciano i rintocchi: dobbiamo raggiungere l'uscita prima che finiscano. Procediamo allora a tutta velocità verso lo scivolo lungo, godiamoci una delle scene più spettacolari di tutto il gioco e utilizziamo il canale stretto per concludere questo livello.

LIVELLO 3 - COVO DI BARTOLI

Raggiunto il pontile, saliamo le scale sulla sinistra e abbassiamo la leva in fondo al corridoio: apriremo in questo modo il portone di legno. La stanza con le colonne è difesa da un paio di tizi, uno al piano terra e uno sul balcone. Dirigiamoci verso sinistra e rompiamo la vetrata per ottenere un po' di mercanzia. Avviciniamoci quindi con cautela alle tre statue, prendiamogli il tempo e corriamo fino in fondo al corridoio per aprire un secondo portone che dà sul canale. Per arrivarci, torniamo all'atrio e osserviamo il blocco inclinato: schiena allo scivolo, facciamo due passi in avanti, un salto indietro e uno in avanti con presa per salire sulla piattaforma superiore. Spinto il blocco con l'anello, possiamo saltare sul balcone del killer, per arrampicarci verso destra fino alla finestra.
Eliminato un altro fastidioso nemico, voltiamoci e saltiamo sul tendone rosso: non appena Lara comincia a scivolare, aggrappiamoci al bordo e spostiamoci verso sinistra, quindi tiriamoci su e saltiamo all'indietro per atterrare sul balcone. Da qui è facile arrivare alla piattaforma, quindi all'altro tendone e infine (con un salto semplice) all'interno del passaggio. In cima alle scale, entriamo nella stanza sulla destra, quindi giriamoci a sinistra per scoprire una leva mimetizzata con la tappezzeria che apre il balcone (di fronte alle scale) su cui ci aspetta il primo SECRET. Poi saliamo sull'altro balcone, corriamo verso destra e raggiungiamo la stanza col camino per spingere due volte il blocco di mattoni della canna fumaria. Saliamo su e fermiamoci prima dello scivolo, quindi saltiamo giù verso destra per evitare le lame. Usciti dall'acqua, mettiamoci spalle al muro: per superare le fiamme, saltiamo in corsa al limite della prima fiamma (che si spegnerà appena in tempo), quindi proseguiamo con due salti da fermo.
La stanza successiva è caratterizzata da tre lampadari, la cui altezza è regolabile. Per prima cosa, saltiamo su quello intermedio per raggiungere la leva che apre la porta segreta. Quindi proseguiamo la scalata fino alla soffitta, e saliamo sulla trave principale aggrappandoci e spostandoci verso destra. A questo punto è saggio salvare, perché da qui in poi lasciarci le penne è davvero facile: non appena atterriamo sulla piattaforma opposta veniamo infatti accolti da un energumeno piuttosto pericoloso. Poi raggiungiamo l'altra parte della trave e attiviamo un'altra leva. Per scendere, sfruttiamo il primo lampadario, che ora è diventato il più alto. Saltiamo adesso verso il più basso ed entriamo nella nicchia dietro al quadro per ottenere la chiave della biblioteca. Ritornati al lampadario più alto, balziamo verso la finestra, rompiamo il vetro e tuffiamoci giù.
Prima di aprire il portone, attiviamo la leva subacquea per accedere al condotto laterale (sulla sinistra) che porta, con una specie di labirinto, al secondo SECRET. Dopo aver raccolto il secondo dragone, azioniamo la vicina leva per aprire la botola in alto e tirare il fiato prima di tornare indietro.
In biblioteca, innanzitutto imbocchiamo il corridoio di fronte e scaliamo la libreria dietro l'angolo per raggiungere la piattaforma con i topi e l'interruttore che apre l'altra porta. Possiamo adesso entrare in un'altra stanza, in cui dobbiamo salire sugli scaffali per poter arrivare alla finestra in cima. Rotto il vetro, mettiamoci spalle alla finestra e lasciamoci scivolare per cadere sul balcone sottostante, quindi saltiamo sul muro di cinta. Corriamo in fondo a destra e prepariamoci a un difficile salto con rincorsa e presa per salire sul tetto del barca e da lì, vicino al camino, all'interno della chiusa che nasconde gli Uzi. Scalato il portone, prendiamo la chiave del detonatore dentro alla barca e ritorniamo all'atrio della biblioteca attraverso la porticina di legno e la vetrata. Qui abbassiamo la leva per aprire l'ultima stanza e raggiungere il canale direttamente dallo stupendo chiostro. Prima di attivare il detonatore, possiamo ottenere l'ultimo SECRET rompendo il vetro della stanza all'ultimo piano dell'edificio. Infine, inneschiamo l'esplosione e raggiungiamo la fine del livello scalando le rovine fino a scoprire il passaggio sul tetto.

LIVELLO 4 - TEATRO DELL'OPERA

Un livello lungo e difficile che ci impegnerà non poco. Cominciamo a saltare sulla piattaforma sulla destra per eliminare agevolmente il tizio in basso. Poi







tuffiamoci in acqua e nuotiamo fino alle scale in fondo a sinistra. Saliamo la prima, quindi voltiamoci e saliamo su per attivare l'interruttore che apre una parte del tetto; proseguiamo poi la scalata verso l'ultimo piano e ritorniamo alla piattaforma iniziale. Da qui, evitando il blocco oscillante con un salto con rincorsa, irrompiamo nella stanza della chiave. Tornati al punto di partenza, saltiamo verso destra, quindi aggrappiamoci al bordo in basso, spostiamoci verso sinistra e lasciamoci cadere fino al davanzale sottostante. Rotta la finestra, CAMMINIAMO tra i vetri per raggiungere la porta e la successiva scala buia. In cima ci attende una impegnativa sequenza di tre salti in corsa (l'ultimo dei quali con presa) per superare il tetto cedevole.
Sul tetto del teatro, dopo il solito scambio di opinioni con i nemici, raggiungiamo l'angolo opposto all'ingresso, di fronte al blocco oscillante. Da qui, se siamo al limite sinistro del tetto, possiamo raggiungere la piattaforma alla sinistra del blocco, con un relativamente facile salto con rincorsa e presa. Attivato l'interruttore nella buia stanza sottostante, entriamo finalmente nel teatro attraverso la botola.
Abbassiamo la leva di sinistra, caliamoci giù e premiamo il pulsante sulla destra. Per uscire, scaliamo la grata di ferro e scendiamo nell'ultimo piano. Raggiungiamo velocemente il palcoscenico (con un salto con rincorsa dal lato sinistro o salendo sulle casse in mezzo alla piscina) e svoltiamo a sinistra per attivare l'interruttore nella stanza adiacente. Possiamo adesso salire sulla piattaforma così aperta, e camminare attraverso i vetri per posizionarci a metà della crepa sulla sinistra: dobbiamo sfruttarla per arrivare al congegno che abbassa il ponte levatoio. Tornati sulla piattaforma di legno, raggiungiamo quella superiore con un paio di salti, quindi evitiamo i sacchi di sabbia e apriamo la botola sul palcoscenico. Ma come scendere senza farsi male? Facile: camminiamo fino al bordo, voltiamoci, scivoliamo giù e saltiamo all'indietro per atterrare direttamente in acqua. Acceso un bengala, individuiamo senza problemi la leva in fondo al corridoio sulla destra, e – di fronte – il passaggio segreto che conduce al primo SECRET. Per uscire, raccogliamo il pannello di controllo nella stanza della scala e saliamo.
L'aggeggio appena raccolto rende utilizzabile l'ascensore del terzo piano. Prima di sfruttarlo, facciamogli fare un viaggio di andata e ritorno per salire sul tetto e raggiungere così il passaggio in alto a destra: troveremo in questo modo il secondo SECRET, oltre a un pulsante per tornare indietro. Al piano inferiore – uccisi i due killer – facciamo risalire il montacarichi per entrare in acqua. Nuotiamo a sinistra per trovare il circuito elettrico, quindi nella direzione opposta per abbassare la leva che apre la grata. Risaliamo così al secondo piano e corriamo in fondo al corridoio, poi rompiamo il vetro e caliamoci giù. Nel camerino c'è solo un pulsante, che apre il condotto di areazione. Salviamo la partita prima di entrare, quindi saltiamo all'ultimo momento per raggiungere la piattaforma con la chiave. Ripetiamo il giochino, giriamo l'angolo difeso dal topo e camminiamo fino al bordo. Proseguiamo con un salto da fermo, poi giriamoci e saltiamo all'indietro per arrivare sulla piattaforma superiore, poi facciamo il bis. Prima di lasciare questa sezione, scopriamo il terzo SECRET in fondo al corridoio buio (occhio al ventilatore – per uscire caliamoci giù).
Il blocco nasconde il pulsante che apre la porta. Per lasciare il camerino, spingiamo il blocco fino in fondo, saliamo al piano superiore, spingiamo l'altro blocco sopra al primo e saliamo in cima grazie all'angolo rialzato del pavimento. Sulla sinistra, a metà del corridoio, notiamo un passaggio: saltiamo sulla piattaforma superiore per raggiungere la porta che conduce alla stanza della trappola dei massi. Da qui, premendo il pulsante, torniamo su all'ingresso del teatro e utilizziamo il circuito elettrico sul pannello per attivare la leva sulla sinistra, che solleva la scenografia. In questo modo sveleremo una stanza dietro le quinte: dentro tra i vari blocchi, ce n'è uno, sulla sinistra, che dobbiamo tirare due volte per raggiungere un pulsante che riabbassa la scenografia. Saliamo quindi in cima alle casse per arrivare sul palco sulla destra, calarci giù e attivare l'interruttore che apre la porta dietro al sacco di sabbia. Il deposito è teatro dell'epilogo del livello: eliminati i pericolosi nemici, saliamo sulle casse e raggiungiamo la leva in fondo per aprire l'accesso al pontile. Infine, salutiamo Venezia e prepariamoci ad un lungo e pericoloso viaggio aereo.



LIVELLO 5 – PIATTAFORMA OFFSHORE

La nostra avventura sulla piattaforma oceanica incomincia in prigionia: per riacquistare la libertà, tiriamo due volte il blocco dietro l'angolo e abbassiamo la leva in fondo al corridoio. Abbiamo solo pochi secondi per raggiungere l'uscita e tuffarci in acqua per evitare il fuoco nemico; prestiamo attenzione alla pompa, che ci aspira tra le sue letali pale, e osserviamo la leva sulla sinistra. Raggiungiamola nuotando lungo la parete per aprire la grata sulla destra. Tornati in superficie, respiriamo profondamente prima di imboccare il condotto, nuotando con cautela lungo la sponda sinistra.
In fondo al passaggio, prima di imboccare il corridoio, attiviamo l'interruttore per aprire la strada verso il primo SECRET: ritorniamo indietro e scopriamo il condotto in basso a destra che porta al retro dell'elica. Quindi proseguiamo sulla passerella metallica, scendiamo sul pontile e abbassiamo la leva per aprire il portellone inferiore dell'aereo: all'interno ci attende il pulsante che spegne i motori. Ritornati alla passerella ripetendo il giro subacqueo, camminiamo lungo il pontile e raggiungiamo con un salto con rincorsa e presa l'ala destra. Da qui, tiriamoci su e corriamo sulla fusoliera per scoprire la botola che ci conduce alla stiva, dove finalmente ritroveremo le nostre fidate pistole. Possiamo ora uscire dall'acqua e eliminare i due secondini, uno dei quali custodisce il pass d'accesso gialla: utilizziamola nella sala di controllo per rivelare il pulsante che spegne (finalmente!) l'allarme.





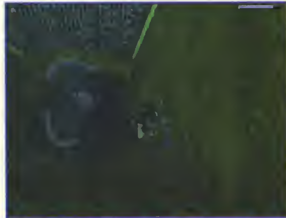
Imbocchiamo il corridoio di destra. Aperto il portellone, eliminiamo i soliti scagnozzi (non c'è verso di entrare nella porta in cima alla salita) e raggiungiamo il dormitorio. Raccolte le armi, saliamo sul primo letto in alto a sinistra, premiamo il pulsante e schizziamo in fondo a destra per saltare attraverso la botola appena aperta. Dopo aver raccolto il pass rosso dalla guardia, prima di affrontare i gradini, voltiamoci a destra per individuare la lunga scala che conduce al secondo SECRET, sul tetto della piattaforma. Quindi torniamo nella sala di controllo rompendo la vetrata. Passiamo al corridoio sulla sinistra: uccisi i soliti nemici, evitiamo i massi rotolanti per raggiungere la porta di accesso al settore rosso. Entriamo con le armi spianate e giochiamo un po' a mezzogiorno di fuoco. Quindi saltiamo sulla passerella sulla sinistra e spingiamo il blocco nell'angolo; saliamo sulla piattaforma in fondo per tirarlo, quindi ripassiamo dall'altra parte per spingerlo fino al bordo, in modo da poterlo utilizzare per saltare nel corridoio in alto.

Nella seconda sala di controllo osserviamo la botola al centro, quindi abbassiamo la leva per riempire il serbatoio di destra e nuotare fino alla sponda opposta, dove – dietro alla pompa – ci attende il pulsante che apre la botola. Ritorniamo dunque sui nostri passi e caliamoci giù per scivolare fino alla cisterna. Per prima cosa, voltiamoci a destra per individuare il terzo SECRET, alla base del pilastro. Raggiungiamolo evitando le fiocine dei sub (basta zigzagare un po'), quindi usciamo dall'acqua ed eliminiamoli con le armi "terrestri", ben più efficaci del fucile subacqueo. Per tornare su, nuotiamo fino al pilastro opposto (la cisterna è quadrata), dietro a cui troveremo una utilissima scala a pioli. Con una serie di salti in corsa e un massiccio uso di piombo, raggiungiamo il pass verde, custodito in una vetrata nell'angolo opposto. Quindi torniamo sulla passerella precedente per salire nel lungo corridoio che ci riporta alla sala di controllo. Infine, trasferiamo l'acqua nella vasca di sinistra alzando l'apposita leva, utilizziamo il pass e imbocchiamo il condotto subacqueo per concludere questo livello.

LIVELLO 6 – AREA DI IMMERSIONE

In fondo al corridoio saltiamo verso la parete opposta per arrampicarci sulla scala e raggiungere la leva che disattiva la pompa subacquea. Possiamo così tuffarci giù e nuotare attraverso le pale per raccogliere un po' di granate. Torniamo poi nella zona principale della piscina per attivare l'interruttore che apre l'uscita. Ripulita la stanza adiacente dai numerosi nemici, saltiamo su un lato della piattaforma di destra per evitare la carrucola e prepararci a raggiungere l'altra con un impegnativo balzo con rincorsa e presa. Giunti sulla sponda opposta, entriamo nel deposito dell'olio bollente, e diamo un'occhiata in basso per scoprire la nicchia dove è celato il primo SECRET. Scivoliamo quindi giù, saltando all'ultimo istante per atterrare sulla piattaforma di fronte. Abbandoniamo infine la stanza svoltando a sinistra e salendo lungo l'intermi-





PER GIOCARE MEGLIO...



nabile scala a pioli. Nella stanza superiore, avviciniamoci cautamente al lato sinistro dell'apertura e caliamoci giù: Lara comincerà a scivolare di spalle, e potrà così aggrapparsi al bordo: lasciando un attimo la presa, potremo raggiungere la piattaforma inferiore. Corriamo poi verso sinistra, e fermiamoci di fronte allo squarcio nella ringhiera di sinistra: da qui saltiamo verso la piattaforma sottostante per raccogliere il pass blu. Quindi torniamo sulla passerella attraverso il vicino passaggio, ripetendo la sequenza precedente, e apriamo la porta in fondo a destra.
Ricambiata la calorosa accoglienza (occhio al letale lanciafiamme!) apriamo il portellone sul lato opposto e spingiamo il blocco per scoprire il circuito elettrico. Subito dopo tuffiamoci in acqua e avviciniamoci al condotto per attirare il sub, quindi risaliamo per eliminarlo con facilità. Possiamo ora esplorare con più agio il dedalo subacqueo, al cui interno troveremo due leve, una delle quali apre una porta: per raggiungerla, ritorniamo nel corridoio e giriamo a sinistra, quindi apriamo il portellone: in cima alla scalinata c'è l'eliporto. Non c'è verso di evitare il decollo, quindi concentriamoci sui nemici e proseguiamo. Sulla sinistra c'è un corridoio difeso da due fiamme, spente solo temporaneamente dagli interruttori laterali. Raccogliamo dunque con grande rapidità (spegnendo per prima la fiamma più lontana) sia l'importante fucile M16 nella buca sia il chip in fondo.
Quest'ultimo va ovviamente sistemato nel circuito elettrico scoperto in precedenza per aprire la porta ad esso adiacente.
Entriamo con cautela per evitare di finire abbrustoliti. Prima di tuffarci in acqua, corriamo verso il pannello degli strumenti sul muro opposto alla porta (alla destra del serbatoio giallo) che svela così un passaggio nascosto: premiamo il pulsante per aprire la grata sul fondo della vasca che custodisce il secondo SECRET.
Nuotiamo lungo il condotto (seminando o eliminando i vari sub) e ritorniamo in superficie nella stanza con i due scagnozzi: facciamoli fuori e saliamo sull'unica sponda accessibile, poi abbassiamo la leva poco sopra. Ritorniamo quindi alla vasca vicino alla sega, entriamo nella saletta e premiamo il pulsante in fondo a sinistra per rendere accessibile (con un salto da fermo con preso) il blocco di pietra con cui raggiungeremo la sponda dell'utensile.
Dietro alle casse nell'angolo si cela un altro interruttore, che modifica l'eliporto. Torniamoci allora di corsa per entrare attraverso il passaggio nella stanza centrale, difesa da un temibile lanciafiamme.
Raccogliamo il secondo chip e utilizziamolo sul pannello dietro alla sega per fermare la letale macchina. Preso il pass rosso, sblocchiamo la porta nella stanza centrale e caliamoci di sotto per raggiungere – dopo una breve visita alla piscina dai bordi inaccessibili – la stanza finale. Qui, prima di avvicinarci al corpo al centro, entriamo nella stanza sulla sinistra per raccogliere l'ultimo SECRET.

LIVELLO 7 – 40 ATMOSFERE

Un livello facile, ad eccezione di qualche punto davvero insidioso. Uno di questi è sicuramente l'inizio: giriamoci a destra per individuare la traccia di frammenti di roccia che ci guiderà fino alla chiglia di una nave affondata. Per entrare e tirare finalmente il fiato, infiliamoci nell'apertura in fondo a sinistra, proprio dietro l'angolo; subito dopo ritorniamo sott'acqua ed esploriamo il cunicolo in basso, che conduce a tre stanze. Nell'ultima tiriamo la leva in fondo a sinistra per aprire la vicina botola, raggiungere la stanza con le casse azzurre e respirare profondamente. Non c'è verso di arrivare all'apertura in alto, quindi rituffiamoci e immettiamoci nel condotto nascosto tra le casse per scoprire la leva che drena l'acqua dalla stanza precedente – possiamo ora sfruttare i blocchi per raggiungere l'uscita. Scendiamo nella stanza seguente osservando l'enorme botola al centro: raccogliamo il primo SECRET prima di aprirla correndogli sopra. Di sotto non c'è molto da fare: saltiamo sul blocco più alto per arrivare al passaggio nell'angolo.
Giriamoci subito a sinistra per abbassare una leva: abbiamo solo pochi secondi per correre lungo il corridoio, saltando i tubi, svoltare a sinistra ed entrare nella porta appena aperta per raggiungere a nuoto – tra squali e barracuda – il secondo SECRET. Ritornati nel relitto, corriamo lungo il corridoio con gli oblò, quindi svoltiamo a destra e infiliamoci nel buio passaggio sulla destra: saliamo sul muro con la scala per attivare un altro interruttore. La porta che apre si trova poco distante: torniamo indietro e svoltiamo a destra, osservando il corridoio con le fiamme sulla sinistra, quindi giriamo altre due volte a destra. Abbassiamo la leva per spegnere le prime due fiamme e raggiungere un'altra leva, che apre la porta vicino al passaggio segreto – lì si trova l'ultima leva, quella che spegne le altre due fiamme.
A questo punto, però, le prime due si sono riaccese, quindi corriamo a tutta birra verso l'altra leva per rendere finalmente agibile il corridoio e raggiungere la vasca dietro alla porta.
Salviamo la partita perché arriva il punto più difficile: nuotiamo su (a spirale) nella colonna, tiriamo la leva nell'ultima sezione, ritorniamo sul fondo e attiviamo un secondo interruttore per aprire la botola superiore. Il fiato è tiranno, quindi ci occorre un secondo viaggio per raccogliere il terzo SECRET, nell'insenatura vicino all'ultima leva. Nel deposito non possiamo che calarci di sotto, in una stanza enorme. Qui tiriamo per due volte la cassa nell'angolo in fondo a destra per arrivare alla leva che apre la botola sul soffitto.
Riempita la stanza di materiale, possiamo raggiungere il piano superiore attraverso il passaggio più vicino (quello di sinistra), per scalare il monticello e arrivare così all'interruttore che riempie una vicina vasca. Tornati in basso, risaliamo attraverso l'altra botola per proseguire con una serie di salti verso il corridoio che conduce all'ennesima leva, che apre un passaggio nella vasca. Per arrivare laggiù, scendiamo attraverso la botola nella stanza enorme e sal-







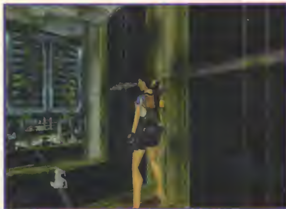
tiamo agilmente verso l'apertura sulla sinistra. L'epilogo del livello è banale: tuffiamoci in acqua, infiliamoci nel passaggio in basso, ripuliamo la stanza vicina e apriamo l'ultima porta per completare questa tutto sommato semplice sezione.

LIVELLO 8 - RELITTO DELLA MARIA DORIA

Tuffiamoci in acqua e nuotiamo lungo il condotto fino al baratro vicino al medikit: assicuriamoci a questo punto che l'energia di Lara sia quasi al massimo prima di calarci di sotto e cadere sulle piattaforme cedevoli. Dopo il brusco atterraggio nella piscina rovesciata (come quasi tutta questa parte della nave, del resto), osserviamo lo specchio d'acqua nell'angolo, quindi dedichiamoci al primo SECRET, nascosto dentro a una delle cabine: per raggiungerlo, corriamo verso il fondo dell'enorme stanza e svoltiamo a sinistra per scoprire, sopra ai divanetti rovesciati, il passaggio superiore. Recuperato il dragone, spostiamo i tre blocchi nell'angolo, spingendoli nel corridoio vuoto, per rivelare due passaggi. Cominciamo a esplorare quello grigio, che conduce a una bellissima sala da ballo. Qui, per il momento, limitiamoci a entrare nella stanza piena di vetri e a osservare il corridoio sotterraneo all'interno del pozzo: caliamoci giù, aggrappandoci al bordo, per raccogliere la chiave. Torniamo sui nostri passi e imbocchiamo il secondo corridoio per entrare nel salottino. Sblocchiamo la serratura nell'angolo in fondo, dietro al tavolino, per aprire la porta vicina; premiamo quindi il pulsante per rendere accessibile l'interruttore che apre un passaggio al primo piano della sala da ballo. Per accedervi, sfruttiamo la piccola pendenza nell'angolo opposto all'ingresso, quindi aggrappiamoci al bordo per passare all'altra parte della balconata.

Nel corridoio metallico ci sono cinque porte: apriamo la seconda sulla destra, entriamo nel piccolo deposito e utilizziamo il blocco nell'angolo per raggiungere la leva; poi tiriamo l'altro blocco per entrare nel passaggio appena scoperto. Corriamo fino in fondo al corridoio, quindi spostiamo la cassa nell'angolo per raccogliere la chiave dietro ad essa e abbassare la leva in alto a sinistra che apre l'uscita. Ritornati all'inizio di questa sezione, affrontiamo la prima porta sulla destra: spostiamo la cassa nell'angolo per prolungare la pensilina e consentire a Lara di tirare per due volte il primo blocco; saltiamo poi dall'altra parte per spingere il secondo e scoprire un nuovo corridoio.

Corriamo sulle piattaforme cedevoli mantenendoci sulla sinistra per evitare con un agile salto la successiva valanga di bidoni. Sulla destra noteremo il passaggio da cui sono rotolati i fusti: saliamo su per innescare il secondo round, quindi leviamoci di mezzo prima di risalire di nuovo e recuperare il secondo SECRET. In fondo a sinistra, ci attende un piccolo natante: tuffiamoci in acqua per tirare la leva, quindi saliamo sulla barchetta per ritornare sulla grata e infilarci nel passaggio laterale. Abbassata la leva, proseguiamo sulla destra: la porta si richiuderà alle nostre spalle e noi resteremo bloccati all'in-





terno, tra due scivoli e una buca piena di spuntoni. La soluzione di questa spinosa situazione è banale: basta continuare a saltare da una parte all'altra perché la botola centrale si richiuda, consentendoci di raggiungere un'altra leva. Ritornati alla barca, imbocchiamo il corridoio centrale per entrare nella stanza blu. Corriamo verso sinistra, posizioniamoci sul bordo davanti al pulsante e caliamoci giù per atterrare sul piano inferiore: qui per prima cosa premiamo l'interruttore, quindi raccogliamo il primo congegno per schiudere la botola che ci consente di tornare indietro. Possiamo ora aprire il portellone nell'angolo della vasca prosciugata per proseguire lungo la salita; osserviamo il corridoio sulla sinistra, ma andiamo avanti e premiamo il pulsante dietro alla porta a vetri. Affrontiamo ora il passaggio precedente, svoltando a destra per cadere nel salottino attraverso la botola appena aperta; quindi premiamo il pulsante per chiudere la doppia porta a vetri. Risaliamo nel condotto attraverso la botola, e torniamo indietro per raggiungere il secondo congegno dietro l'angolo precedentemente bloccato dalla porta a vetri. La prossima tappa è la sala da ballo: arriviamoci in fretta percorrendo fino in fondo il corridoio buio, quindi giriamo a destra e raggiungiamo con un salto con rincorsa e presa l'ultimo congegno. Infine, torniamo alla piscina e tuffiamoci in acqua, poi abbassiamo la leva per raggiungere il livello superiore. Utilizziamo i tre congegni uno alla volta per spegnere i bruciatori: possiamo così finalmente tirare per tre volte la cassa nell'angolo e con questa raggiungere la leva al piano superiore che fa crollare i giganteschi collettori di scarico della nave. Sfruttiamoli per saltare verso il pozzo, quindi tuffiamoci nella sezione finale. Giunti sul ponte di comando, diamo un'occhiata fuori dalla vetrata mentre ci dirigiamo verso il portellone in fondo a sinistra.
Abbassiamo la leva e corriamo velocemente verso la cabina dalla parte opposta, dove spingeremo il blocco per rivelare un'altra leva: abbassiamo anche questa per ottenere l'accesso all'acquario privato del capitano. Tuffiamoci e nuotiamo velocemente fino alla parete rocciosa in fondo, quindi alziamo il naso per scoprire la minuscola grotta dell'ultimo SECRET.
Ritorniamo tra squali e barracuda per recuperare, di fronte alla vetrata, la chiave della cabina del capitano. Al suo interno attiviamo l'interruttore per aprire la botola che ci consente di spingere il blocco su cui dobbiamo salire per abbassare l'ultima leva, quella che svela l'uscita. Chiudiamo in bellezza calandoci al piano inferiore attraverso il buco sulla destra, raccogliendo un bel po' di armi e scoprendo la grotta marina infestata dalle murene che conclude il livello.

LIVELLO 9 – SALONI ABITATI
Innanzitutto, tiriamo la leva dietro l'angolo a sinistra per aprire la botola che ci permette di tornare in superficie. Quindi entriamo nella sala macchine e saliamo sul motore in fondo per passare dall'altra parte. Scopriremo così un lungo corridoio che conduce ad una stanza con diverse fiamme (occhio ai barili rotolanti): utilizziamo la rampa per aggrapparci – con un salto con rincorsa e presa – alla fenditura e passare così dall'altra parte del fuoco. Abbassiamo la leva per spegnere i bruciatori e saliamo su per raggiungere una stanza con un buco in mezzo. Attiviamo qui l'interruttore per modificare la configurazione dei pistoni, quindi torniamo in sala macchine: possiamo ora saltare di pistone in pistone fino alla passerella in fondo, da cui raggiungeremo agevolmente il SECRET sulla destra. Il corridoio è bloccato: spingiamo la cassa per tre volte, quindi infiliamoci nel passaggio a destra per spingere un altro blocco, poi scendiamo giù e riportiamo i pistoni nella loro posizione iniziale. Risaliamo sopra attraverso il buco (prima c'era la cassa che bloccava il passaggio) e sfruttiamo nuovamente i pistoni per raggiungere la leva in fondo a destra e allagare così la stanza con le fiamme. Torniamoci di corsa e tiriamo la leva per aprire la porta.
Nella grotta subacquea per prima cosa individuiamo l'apertura in alto che consente a Lara di riprendere fiato prima di attivare l'interruttore in fondo, difeso da una temibilissima murena gigante. Sblocchiamo in questo modo la botola che ci permette di entrare nella sala ingranaggi. Abbassiamo la leva sulla destra per entrare nella stanza opposta, quindi premiamo i due interruttori nell'ordine in cui si trovano per aggrapparci alla passerella così formata e raggiungere una terza leva. Tornati nella sala ingranaggi, saliamo al livello superiore sfruttando la botola appena aperta in fondo a destra: saltiamo sul blocco inclinato più piccolo per rimbalzare su quello più grande e aggrapparci alla piattaforma. Con poche semplici mosse giungeremo quindi all'uscita di questa stanza attraverso i vari condotti.
Imbocchiamo il corridoio sulla destra e osserviamo i vetri in fondo al pozzo. Per evitarli e raggiungere il secondo SECRET in tutta sicurezza, saltiamo sul passaggio nascosto superiore, quindi scendiamo giù attraverso il pannello cedevole. Proseguiamo poi scivolando lungo la discesa per osservare il terzo SECRET dall'altra parte della vetrata: scopriamo la fragile piattaforma nella vicina pozza d'acqua per svelare il passaggio che ci permette di recuperarlo. Tornati sulla terraferma, saliamo sullo scivolo inclinato dietro al blocco sulla destra per aggrapparci col solito salto con rincorsa e presa dalla parte opposta, spostarci verso destra e raggiungere poi agevolmente l'uscita.
Il salottino liberty è l'anticamera dell'ultima sezione; per cominciare tiriamo la cassa in fondo, quindi scendiamo nell'enorme salone: esploriamolo interamente per scoprire il blocco azzurro nell'angolo sinistro della buca.
Recuperata la chiave dietro alla cassa torniamo indietro e imbocchiamo il corridoio sulla sinistra per entrare nel teatro. Abbassiamo la leva sul palco d'onore per aprire parzialmente il sipario e andare dietro le quinte. Sfruttiamo l'onnipresente cassa per salire dall'altra parte del muro, dove – evitando la fossa degli spuntoni - premeremo il pulsante che ci permette di raggiungere a nuoto il ponte della nave.

LIVELLO 10 - IL PORTO

Tuffiamoci attraverso la finestra nella piscina sottostante, quindi risaliamo sulla sinistra per raggiungere con un po' di salti la chiave sulla parte opposta della scogliera. Ritorniamo poi in acqua per infilarci nello stretto passaggio vicino al fondo che conduce a una enorme caverna. Corriamo tra le strutture metalliche fino alle casse azzurre dietro l'angolo: spingiamo il primo blocco accanto agli altri per spostare la cassa superiore verso destra, quindi tiriamo quelle sotto sulla sinistra per rivelare l'ingresso della poppa della nave. Entriamo e nuotiamo fino alla leva dietro l'angolo per aprire una strana botola. Ritorniamo quindi all'esterno e giriamo a destra per salire sulla struttura metallica: in fondo troveremo una botola che si aprirà sotto i nostri piedi, scoprendo un corridoio sotterraneo. Abbassiamo la leva in cima alla scala per prosciugare la poppa della nave e consentirci di tirare per due volte la cassa che si trova laggiù in fondo.

Giungiamo così, attraverso lo stretto passaggio, al lago sotterraneo. Osserviamo il canotto in mezzo allo specchio d'acqua, quindi raccogliamo il SECRET sul fondo e scopriamo lo stretto passaggio sulla sinistra che conduce a una caverna. Proseguiamo sempre dritto, notando però un bivio sulla sinistra, e caliamoci dal buco in fondo con la massima energia per atterrare sui canotto in fin di vita. Raccolta la chiave e le munizioni, ritorniamo alla caverna e giriamo a destra per salire sull'ultimo piano del ponte della nave. Corriamo verso sinistra, scendiamo giù ed eliminiamo un po' di nemici prima di tuffarci in piscina e scoprire il secondo SECRET in fondo al condotto nell'angolo. Quindi scendiamo al piano inferiore e sfruttiamo il punto più vicino alla poppa per raggiungere la piattaforma di legno blu e da lì quella grigia. A questo punto possiamo agguantare l'ultimo SECRET, saltando verso destra per aggrapparci alla crepa e scorrere fino alle spine prima di risalire, oppure proseguire per evitare di dover rifare tutto il giro, dalla poppa al ponte.

Procediamo dunque facendo compiere a Lara un difficile salto con rincorsa per atterrare sulla sinistra, nella parte in discesa dello scafo di poppa.

Raggiungiamo quindi l'elica in fondo a sinistra e osserviamo la crepa sottostante: agganciamola per scorrere fino alla piattaforma metallica e saltare verso il passaggio ricavato all'interno della roccia.

Scalato il ripido corridoio arriviamo sul tetto dell'ultimo piano: passiamo dall'altra parte per scoprire una botola. Nella stanza sottostante, prima di uscire, tiriamo e spostiamo il blocco sulla destra per svelare una leva: abbassiamola per aprire una cabina nella parte posteriore del piano. All'interno, dietro l'angolo, osserviamo una doppia serie di pannelli cedevoli: un biglietto di andata e ritorno per l'interruttore sul fondo, che apre l'ultima porta. Infiliamoci per salire la scalinata, svoltare a sinistra e raggiungere un punto apparentemente morto: in realtà, per salire su, basta voltarsi e sfruttare la piattaforma sopraelevata per saltare dall'altra parte. Infine, caliamoci dal buco per recuperare la chiave del deposito. Ritorniamo quindi giù da basso all'ingresso della poppa, spegniamo per sempre i bollori dei lanciafiamme e preleviamo il Seraph dalla cella ricavata all'interno della roccia per completare la nostra avventura sul magnifico relitto della Maria Doria.

LIVELLO 11 - PENDICI TIBETANE

Sui declivi tibetani ci attende un livello abbastanza impegnativo, breve ma parecchio intenso. Il benvenuto ce lo danno una delle molte aquile presenti nella zona e due set di massi rotolanti: per superarli, saltiamo in mezzo alla prima coppia di macigni, quindi rifugiamoci nell'insenatura sulla sinistra per vincere anche il secondo round. In cima alla salita, saltiamo dalla passerella verso il lato destro del muro ghiacciato, infrangendolo; poi, mentre scivoliamo, raggiungiamo con un balzo la parte opposta.

Giunti in vista del laghetto, caliamoci giù per due volte e infiliamoci nella caverna. Osserviamo gli spuntoni ghiacciati che pendono dal soffitto: per farli cascare senza problemi, tuffiamoci nella fossa, quindi risaliamo e restiamo un istante fermi in piedi. Saltiamo poi dalla parte opposta per arrivare ad una grotta con uno specchio d'acqua: attraversiamolo dopo aver analizzato per bene il soffitto. In fondo al passaggio ci ritroveremo nuovamente ai bordi del laghetto. Da qui, saltiamo verso il medikit per scalare la parete rocciosa e raggiungere la capanna. Prima di iniziare le danze motoristiche, giriamoci a destra e scoprire il primo SECRET vicino alla grata, quindi montiamo in sella alla motoslitta. Due paroline prima di procedere: innanzitutto prudenza. Questo mezzo è potente e veloce, ma poco preciso - è quindi molto facile finire nei numerosi crepacci del livello. In secondo luogo, ricordiamo che il tasto AZIONE permette di spingere al massimo, a costo però di punti ferita in caso di incidente.

La nostra prima cavalcata è tormentata da un killer a metà della caverna: investiamolo per levarlo di mezzo senza discussioni di sorta. Osserviamo poi la zona degli scivoli: dobbiamo utilizzarli per saltare a tutta velocità dall'uno all'altro, fino all'ultimo, quello seghettato. Smontiamo all'inizio di quest'ultimo trampolino, quindi raggiungiamo i due blocchi di roccia grigia per poterli spostare - aprendoci la via dalla parte opposta - attraverso il passaggio sulla sinistra. È sufficiente spingere nel corridoio il masso di sinistra: passeremo infatti da quella parte, con la motoslitta lanciata a manetta, per oltrepassare anche il crepaccio successivo.

Al bivio, prendiamo il pericoloso sentiero di destra per arrivare alla parete ghiacciata nell'angolo della stanzetta: sfruttiamola per arrampicarci fino alla leva che apre la porta in fondo all'altro percorso. Ritorniamo quindi in sella e corriamo come pazzi, investendo frotte di nemici, fino all'inizio della rampa prima del salto: qui scendiamo e voltiamoci a destra per scoprire il secondo SECRET. Ammirata la spettacolare sequenza successiva, abbandoniamo la motoslitta e osserviamo l'apertura in basso sulla destra: per raggiungerla, inneschiamo la valanga, quindi caliamoci giù lungo la superficie ghiacciata.





Recuperata la chiave, rompiamo la fragile parete della stanza seguente per arrivare alla leva difesa dagli spuntoni, poi ritorniamo al nostro potente mezzo scalando le rocce accanto all'ultimo salto.
Giunti nella grotta del lago ghiacciato, abbassiamo il ponte levatoio per osservare da vicino il chiarissimo cartello sulla destra, quindi passiamo a tutta birra dall'altra parte. Restiamo poi a manetta e manteniamoci sulla destra per superare l'ultimo impegnativo salto e ritornare al laghetto, infranto dalla valanga: possiamo così recuperare la chiave della baita.
A questo punto, saltiamo immediatamente sulla roccia a destra per eliminare il pericoloso killer motorizzato. Risaliamo quindi sulla nostra motoslitta - l'altra è infatti troppo lenta per superare i salti – e torniamo alla capanna.
L'unico punto insidioso del viaggio di ritorno è l'ultimo salto: sfruttiamo il trampolino sulla destra e atterriamo sullo scivolo al centro della parte opposta per proseguire.
Abbassata la leva nella baita, giochiamo un po' a mezzogiorno di fuoco, quindi esercitiamoci nel cecchinaggio salendo sulla roccia sulla destra dell'ingresso della caverna successiva, difesa da un altro amante delle motoslitte.
Ricevuto in eredità il suo mezzo, superiamo il crepaccio seguente correndo sulla sinistra, quindi caliamoci giù e saltiamo a sinistra per raccogliere anche l'ultimo SECRET dopo le due mini valanghe.
Risaliti su, vinciamo il rodeo nell'arena in cima alla salita, poi spingiamo il blocco per scoprire la grotta conclusiva.
Caliamoci giù in fondo a destra e sfruttiamo la vicina piattaforma per tuffarci senza problemi nell'acqua gelida; infine, imbocchiamo il corridoio nell'angolo per arrivare al monastero.

LIVELLO 12 - MONASTERO DI BARKHANG

Un livello complesso, imperniato sulla ricerca di alcuni preziosi amuleti: il monastero è popolato da monaci guerrieri, che stanno respingendo l'assalto degli adepti di Marco Bartoli. Se non li attaccheremo, i religiosi ci lasceranno scorrazzare liberamente, viceversa dovremo vedercela con le loro pericolose lance. Tanto per cominciare, quindi, prendiamo bene la mira prima di dire la nostra nel corso della rissa iniziale. Spariamo solo se siamo sicuri di non colpire i monaci, altrimenti le cose si complicano notevolmente.
Saliamo sulle rocce vicino al monastero attraverso la scala a pioli di fronte alla scalinata, poi saltiamo nella nicchia e dalla parte opposta, infine corriamo fino alla fine del passaggio; saltiamo sulla destra per scorgere la crepa che ci condurrà al vicino balcone. Entriamo quindi all'interno rompendo la finestra (i monaci non se la prenderanno).
Raggiungiamo il corridoio principale svoltando a destra e poi a sinistra, poi saliamo la lunga scala nella prima stanza a sinistra. Ci ritroveremo così sulla balconata della stanza centrale: raccogliamo la chiave sulla piattaforma di



fronte alla gigantesca statua e proseguiamo per affrontare i corridoi con i massi rotolanti. Evitato il secondo, saliamo fino alla piscina, quindi nuotiamo lungo il muro per infilarci nel passaggio subacqueo.
Tuffiamoci nel pozzo e accendiamo una torcia per evitare di finire triturati dalle ganasce. In fondo al corridoio saliamo su e raccogliamo la prima prayer wheel nella stanza accanto: saltiamo poi tra le fiamme e spostiamo i blocchi di legno per rivelare l'uscita. Ritorniamo quindi alla balconata e da lì al corridoio principale.
Aperto il pesante portale ci troveremo di fronte alla gigantesca statua di Buddha, che nasconde nella sua schiena il primo SECRET. Raccolto il dragone, imbocchiamo il grosso corridoio vicino e infiliamoci nella prima stanza a destra. Percorriamo il corridoio seguente evitando di cadere nella trappola a metà, quindi svoltiamo prima a destra e poi a sinistra. Avviciniamoci alla finestra prima di voltarci per partecipare ad uno degli scontri a fuoco più violenti di tutto il gioco. Caliamoci quindi giù dal davanzale e saliamo tutte le scale della torre per raggiungere la seconda pietra sacra. Ritorniamo poi al grosso corridoio e proseguiamo fino in fondo: ci aspettano qui una serie di trappole letali. Per superare i sacchi oscillanti, corriamo in avanti cadendo nei passaggi sottostanti; per le ruote, sistemiamoci di lato e saliamo su appena l'ostacolo torna indietro. Portata a termine questa sezione, raccogliamo il secondo SECRET in fondo al corridoio difeso dall'ultima ruota: per raggiungerlo, utiliz-





ziamo le nicchie laterali e superiamo le solite ganasce. Presa la chiave, tuffiamoci quindi nella vasca vicina per scoprire anche l'ultimo SECRET all'interno del passaggio subacqueo in un angolo.
Nella stanza centrale possiamo ora aprire la botola dalla parte opposta: risaliti in superficie, dirigiamoci verso destra e sfruttiamo la scala a pioli nell'insenatura nell'angolo, in cima alla salita, per raggiungere attraverso il ponte tibetano la casetta. Sfruttiamo le rocce sulla destra per saltare sul tetto, quindi caliamoci giù e raccogliamo il terzo amuleto.
Torniamo quindi nella stanza principale e infiliamoci nel corridoio dalla parte opposta per recuperare, nella saletta dopo la prima lama rotante, la chiave dei deposito. Per arrivarci, corriamo lungo il corridoio principale e svoltiamo in fondo a sinistra. All'interno, troveremo un'altra chiave: sfruttiamola nella vicina stanza delle ruote per salire sul tetto del monastero.
Abbassiamo qui la leva dietro l'angolo per spegnere temporaneamente le fiamme e arrivare alla terrazza con le botole sulla sinistra. Apriamo le prime due botole abbassando la leva, poi caliamoci giù per recuperare le due gemme, quindi risaliamo sfruttando l'ultima botola e utilizziamo una pietra preziosa per spostare la ruota che blocca il passaggio successivo. Infine, tiriamo il blocco per recuperare la quarta prayer wheel.
Ritorniamo nella stanza centrale e saliamo la scala in fondo al secondo corridoio sulla destra: da qui possiamo saltare sulla mani di Buddha e attraversare tutta la statua fino alla nicchia dalla parte opposta. Inseriamo l'altra gemma nell'alloggiamento per aprire la botola nella stanza ai piedi della statua.
Caliamoci giù e percorriamo il lungo corridoio, quindi azioniamo la leva sul lato destro della finestra per accedere alla stanza adiacente: spingiamo qui il blocco verso l'acqua per bloccare il flusso e svuotare la vasca vicina.
Scivoliamo nella piscina prosciugata e spostiamo la cassa, quindi raccogliamo l'ultima pietra. Sistemiamo gli amuleti nella stanza del portale in basso a sinistra della statua, poi rimettiamo a posto il Seraph per accedere alle catacombe del monastero.

LIVELLO 13 - CATACOMBE DI TALION

Per cominciare bene questo nuovo livello, evitiamo di farci trafiggere dagli spuntoni che pendono dai soffitto. In fondo alle scale, giriamo a sinistra e utilizziamo la crepa per raggiungere il primo SECRET nella stanza buia.
Caliamoci quindi giù attraverso le scale e abbassiamo la leva custodita dal primo, pericoloso yeti. Risaliamo nella stanza precedente e raggiungiamo, saltando all'ultimo momento dallo scivolo, la piattaforma dalla parte opposta. Ci ritroveremo così in un androne caratterizzato da una passerella inclinata minacciata da una valanga: saltiamoci su e corriamo in avanti, quindi appena le palle di neve si muovono tuffiamoci lateralmente nella piscina sottostante. Proseguiamo verso le rocce nell'angolo in fondo a destra: scaliamole per raggiungere la scala a pioli dalla parte opposta (prestando attenzione alle piattaforme cedevoli), poi saliamo su e saltiamo all'indietro. Possiamo ora sollevare la gabbia che custodisce la maschera tibetana abbassando la leva sulla destra: raccolto l'amuleto, la piscina si svuoterà aprendoci la via verso il basso. Superata con cautela la fossa delle lance, utilizziamo la maschera per alzare la grata, quindi corriamo velocemente nella stanza principale, saltando sulla destra per evitare la valanga.
Infiliamoci nell'apertura sulla sinistra per proseguire: eliminata un po' di fauna locale, svoltiamo a destra del lago ghiacciato, quindi arrampichiamoci sulle rocce nella stanza successiva per recuperare sott'acqua una seconda maschera tibetana: utilizziamola per aprire la porta nella stanza principale, dietro l'angolo in fondo a destra. Entreremo così in un androne buio e inquietante, con una colonna sonora da brividi; accendiamo un bengala per avvistare la leva tra le grate, quindi abbassiamola per solleticare l'appetito degli yeti. Concluso il Lara-party, trasciniamo il blocco di pietra nell'angolo sotto a una delle grate per evitare che ci chiudano dentro quando abbassiamo la leva all'interno. Ritorniamo quindi nella stanza principale, salutiamo un po' di nemici e saltiamo nuovamente verso l'apertura nella roccia per scoprire la porticina che abbiamo appena aperto.
Superato il primo ponte tibetano, spostiamoci sulla sinistra prima del secondo per evitare la solita mini-valanga. In cima, voltiamoci verso destra per agguantare la scala con un salto con rincorsa e presa. Saliti su, tuffiamoci in acqua attraverso il buco e pratichiamo un po' di pesca sportiva. Proseguiamo poi nella grotta adiacente e, prima di entrare nell'ultima, saliamo sulla riva sulla destra per scoprire la scala a pioli che conduce al secondo SECRET: in cima saltiamo all'indietro e ce lo troveremo davanti. Infine, osservato il portale in fondo a questa sezione, saliamo sulla roccia di fronte per saltare sull'altra scala e ripetere il giochino precedente. Abbassata la leva, torniamo giù per entrare nella stanza appena aperta e attivare l'interruttore che spalanca il portale del palazzo.
L'ultima parte del livello è piuttosto impegnativa: saltata la fossa delle tigri (se cadiamo giù basta abbassare una leva per ricominciare con qualche graffio in più), posizioniamo Lara di fronte allo scivolo sulla sinistra, quindi saltiamo avanti, indietro, a destra; infine, scivoliamo giù e infiliamoci nel passaggio aperto dalla prima valanga.
Nella stanza successiva, corriamo sui due pannelli di legno per saltare nella porta sulla sinistra e entrare nella sala degli spuntoni: arrampichiamoci qui sul muro sulla destra per salire sulla piattaforma superiore e scoprire il terzo SECRET. Torniamo poi indietro utilizzando l'altra porta, ripetiamo la sequenza precedente e raggiungiamo in tutta fretta la porta nell'angolo opposto, dietro agli spuntoni, per uscire. Scendiamo infine nel pozzo attraverso la scala e ci ritroveremo nel palazzo di ghiaccio.





LIVELLO 14 - PALAZZO DEL GHIACCIO

Spariamo alla campana per annunciarci come vuole la buona educazione. Entriamo nella stanza enorme e osserviamo alcune piattaforme particolari: sono trampolini che lanciano Lara ad altezze paurose, quindi prestiamo la massima attenzione quando li utilizziamo perché è facilissimo lasciarci le penne. Per prima cosa, sfruttiamo quello più a destra e spariamo in volo alla campana; dedichiamoci quindi a quello destro dei due affiancati per raggiungere l'ultimo piano. Abbassiamo la leva, scendiamo giù, sbarazziamoci di un po' di yeti ed entriamo nel passaggio sulla destra, dove prima si trovava la gabbia. Sul muro di sinistra, nelle vicinanze, c'è un blocco mobile: togliamolo di mezzo per entrare nella stanza del primo SECRET. Raccoglierlo è semplice: una passerella invisibile ci consente infatti di camminare nel vuoto!

Abbassata la leva in fondo al corridoio, torniamo al piano terra e sfruttiamo il trampolino vicino alla grata per raggiungere la piattaforma in alto a sinistra; da qui, spariamo alla campana per aprire il cancello in basso. Un altro trampolino ci conduce a una stanza con due piattaforme inclinate: saltiamo da una parte all'altra per spostarci in modo da poter sparare alla campana e aprire la grata, quindi usciamo, eliminiamo lo yeti e infiliamoci nella grotta buia.

Giriamoci subito a destra per scoprire il secondo SECRET in fondo al passaggio nascosto, quindi torniamo indietro e proseguiamo nella caverna fino in fondo a sinistra. Raccogliamo la maschera per aprire la porta vicino all'ingresso: giungeremo così in una stanza buia e piena di passerelle. Accendiamo qualche bengala e gettiamolo di sotto per scoprire il punto senza spuntoni, in mezzo alla piattaforma in fondo, in cui ci caleremo. Eliminato lo yeti, saliamo sulla balconata e utilizziamo la maschera per aprire la porta vicina.

Oltrepassato il ponte tibetano, prendiamo il passaggio sulla sinistra per tornare in una stanza del livello precedente: abbassiamo qui la leva per far cadere il fluido bollente sul ghiaccio sottostante, in modo da scioglierlo. Scendiamo quindi di sotto e recuperiamo la mazza del gong. Nuotiamo poi attraverso il passaggio subacqueo e distribuiamo piombo in quantità. Imbocchiamo quindi il passaggio sulla destra, saliamo la scala e corriamo verso sinistra continuando a saltare per eludere la valanga.

Giunti di fronte al crepaccio, voltiamoci e aggrappiamoci al bordo, quindi spostiamoci verso sinistra e saltiamo all'indietro per atterrare sulla piattaforma opposta. Subito dopo saltiamo per agguantare la scala e salire sul passaggio in cima. Caliamoci nella discesa di spalle, afferriamo il bordo e lasciamoci cadere giù per limitare i danni. Una volta atterrati, suoniamo il gong e scendiamo verso sinistra. Utilizziamo la scala a pioli per scendere nel passaggio buio, in cui si cela la leva che apre l'ultima porta di questo livello, quella che custodisce l'ultimo SECRET. Infine, risaliamo sulla struttura ghiacciata grazie alle rocce dalla parte opposta, sulla sinistra, e recuperiamo il Talion per dare inizio a uno scontro all'ultimo sangue.

LIVELLO 15 - TEMPIO DELLO XIAN

Corriamo verso lo Xian per precipitare inesorabilmente nel livello più lungo e impegnativo di tutto il gioco. Innanzitutto, assicuriamoci di scivolare lungo il condotto acquatico di spalle - eventualmente eseguendo un salto con capriola - in modo da riuscire ad aggrapparci al bordo della cascata: da qui, scorrendo verso sinistra, possiamo infatti raggiungere il primo SECRET. Rituffiamoci in acqua per nuotare fino alla grotta del tempio e scoprire il trampolino nell'angolo in fondo a sinistra: sfruttiamolo per saltare sul tetto e abbassare la leva dalla parte opposta. La botola così aperta si trova in cima alla scala nella caverna adiacente e conduce a una stanza piena di lava bollente.

Aggrappiamoci al bordo e spostiamoci verso sinistra, poi scendiamo al livello sottostante e ripetiamo il giochetto scorrendo verso destra per raccogliere anche il secondo SECRET; infine, usciamo attraverso le due scale a pioli ed entriamo nella stanza degli spuntoni. Arrampichiamoci sul muro opposto, saliamo in cima e spostiamoci verso la parete destra: da qui, eseguiamo un salto all'indietro e uno in avanti per proseguire. Prima di salire sulla passerella cedevole, però, salviamo la partita: ci attende infatti una delicata sequenza di salti per raggiungere la leva che apre la porta del tempio.

Entriamo nel corridoio in fondo, evitando di passare troppo vicino alle statue, e osserviamo la stanza piena di lava e scivoli. Per superare questa sezione, dovremo eseguire una difficile serie di salti alla fine delle passerelle inclinate, atterrando sulle successive in modo che Lara guardi in avanti: per far ciò, è sufficiente guidare il salto premendo i tasti direzionali durante il volo.

Concludiamo l'ultimo balzo aggrappandoci al bordo della piattaforma di fronte per saltare da lì verso l'uscita. Non riusciremo ad abbassare la leva finta: cadremo infatti in una trappola piuttosto pericolosa; per venirne fuori, non perdiamo tempo e azioniamo subito l'interruttore, quindi voltiamoci e corriamo verso il corridoio. Evitate le palle rotolanti nella stanza successiva, saliamo la scala per penetrare con un bengala il buio completo e scoprire la leva nell'angolo in fondo a destra. Accederemo in questo modo ad un pozzo, bloccato da due lame: aggrappiamoci ai bordi e lasciamoci cadere al momento giusto per giungere nella stanza delle ruote. Raggiunta l'uscita nell'angolo sulla sinistra ci ritroveremo sulla balconata del tempio. A questo punto è meglio salvare, poiché cadere di sotto significa rifare tutto daccapo; premuto il pulsante sulla sinistra, dovremo infatti raggiungere a tutto gas il portale sul lato opposto, saltando tra le passerelle, prima che si chiudano. Superiamo quindi in scioltezza i sacchi oscillanti e posizioniamoci di fronte all'interruttore di destra: azioniamolo, saltiamo verso sinistra e attiviamo anche il secondo prima di correre precipitosamente lungo il passaggio centrale, afferrando all'ultimo istante la piattaforma di fronte per evitare il solito masso rotolante.

Raccolto il sigillo del drago, saltiamo sulla sinistra per raggiungere il retro della statua. Premiamo il pulsante per far affiorare alcune piattaforme in mez-





zo alla lava: torniamo quindi indietro e utilizziamole per saltare sul pilastro centrale, sotto la testa del drago. Passiamo poi alla passerella superiore e continuiamo la sequenza di salti con rincorsa fino alla piattaforma in basso: da qui, senza muovere un passo, saltiamo sul trampolino per raggiungere la parete inclinata, quindi facciamo un saltino indietro e aggrappiamoci al bordo per evitare la palla. Saltiamo quindi sulla piattaforma sulla destra ma torniamo subito indietro per eludere l'ennesimo trabocchetto. Passando da un blocco all'altro, raggiungiamo la parete opposta e osserviamo il trampolino in mezzo all'ultimo scivolo: catapultiamoci sulla piattaforma in alto e balziamo dall'altra parte per raccogliere anche l'ultimo SECRET. Concludiamo questa difficile sezione raggiungendo l'uscita nell'angolo in alto a sinistra e tirando la pietra con l'effigie del dragone per rivelare una stanza buia: abbassiamo la leva dietro l'angolo per aprire la grata e correre fino all'apertura in fondo a sinistra.

Ritornati nel tempio, utilizziamo il sigillo ed entriamo nel corridoio della ruota; superiamola sfruttando le nicchie laterali, scivoliamo lungo la discesa e abbassiamo le uniche tre leve vere per aprire la via di fuga dal minaccioso soffitto. Saliamo sulla roccia di destra, saltiamo sull'altra e tuffiamoci nella vasca; tiriamo la leva per alzare il livello dell'acqua, quindi scopriamo le due stanzine in alto dove raccoglieremo un po' di gadget e tireremo il fiato. Infiliamoci poi di gran carriera nel condotto e imbocchiamo lo stretto passaggio in alto a destra poco dopo la leva; azioniamo l'interruttore all'interno (senza raccogliere il medikit, che al limite potremo recuperare in un secondo tempo) per aprire la grata e tirare un'altra leva. Torniamo indietro a tutta birra utilizzando la leva ignorata in precedenza e sfruttiamo l'ultimo anelito per riaffiorare in superficie e recuperare il debito d'ossigeno. Immergiamoci nuovamente per tirare la leva nell'angolo (già usata) e quella in fondo al condotto appena sbloccato, quindi nuotiamo verso l'apertura in alto per uscire. Raccolti gli oggetti tra gli scheletri, entriamo nella stanza successiva e abbassiamo la leva prima di farci infilzare dagli spuntoni, quindi gettiamoci nella buca in fondo. Alla fine del condotto recuperiamo la chiave dorata e ritorniamo alla passerella vicino alla cascata iniziale.

Aperto il cancello, accendiamo un bengala e nuotiamo verso il fondo, quindi giriamo due volte a destra e tiriamo la leva tra le due colonne per sbloccare la grata nella stanza vicina. Risaliamo in superficie nella grotta così scoperta ed iniziamo una sezione davvero a rischio per gli aracnofobi: eliminati ragni di tutte le misure, scaliamo le rocce in fondo all'androne dell'uovo gigante per salire sulla passerella e da lì saltare verso la piattaforma centrale. A questo punto non ci resta che raggiungere la chiave d'argento in cima alle rocce chiare e ritornare alla grotta del tempio. Spalancato il portale sulla destra, scaliamo i gradini evitando le palle rotolanti e attraversiamo il ponte tibetano.

Sfruttiamo il blocco inclinato per saltare all'indietro sulla piattaforma sopra, poi prendiamo il tempo alla ruota. Dal punto più alto, raggiungiamo con due balzi il livello superiore ed entriamo nella stanza con l'altra ruota, per il momento ferma: comincerà a muoversi non appena abbasseremo la leva in fondo al ponte. Per evitarla, saltiamo sulle rocce alla sinistra della porta, aspettiamo che si levi di mezzo e ritorniamo sui nostri passi. Il portale appena aperto si trova in cima alla scalinata: scalarla è impossibile, quindi dobbiamo servirci dei trampolini. Saltiamo con rincorsa sul primo, continuiamo a spingere Lara in avanti e aggrappiamoci al bordo dell'ultima piattaforma. Entriamo nell'ultima stanza e corriamo sulla destra per aggrapparci alla scala prima che gli spuntoni ci trafiggano. Ripetiamo il giochetto per raggiungere il piano superiore, dove dietro ad un angolo ci attende una leva: abbassiamola per accedere al primo dragone e raccogliere, dopo un viatico di salti, la chiave della stanza principale. Scivolati giù fino alla passerella iniziale, utilizziamo la chiave e aggrappiamoci alla scala a pioli saltando dalla piattaforma accanto al pilastro. Saliamo in cima senza curarci delle fiamme e dirigiamoci verso il secondo dragone. Sfruttando le varie piattaforme raggiungiamo la scala rimbalzando sul piano inclinato, quindi saltiamo all'indietro subito prima della lama e afferriamo l'altra scala alla fine dello scivolo. L'ultimo atto è in acrobazia: saliamo ancora fino alla lama, poi saltiamo all'indietro con una capriola (SALTO e AVANTI) per aggrapparci alla scala che conduce all'epilogo di questo pauroso livello.

LIVELLO 16 - ISOLE GALLEGGIANTI

Le isole galleggianti rappresentano un livello anomalo, estremamente difficile. La parte iniziale è un delirio di salti millimetrici col costante rischio di cadere nel vuoto, mentre la seconda fase è all'insegna di una lotta durissima con orde di demoni oltremodo insidiosi. Corriamo fino in fondo alla passerella iniziale e guardiamoci attorno: sulla destra c'è una sorta di tempio, sulla sinistra una strana struttura metallica, in basso un oggetto non meglio identificato in mezzo a una piattaforma solitaria. È questa la nostra prima meta: saltiamo verso la parte sinistra del doppio scivolo verde di fronte, possibilmente in modo da aggrapparci al bordo per limitare i danni della caduta. Recuperata la prima pietra mistica, voltiamo i tacchi e saltiamo con rincorsa in mezzo alle rocce a V per tornare all'inizio. Per raggiungere la struttura metallica ci serve un bel salto di sponda: lanciamoci verso la roccia inclinata in basso a destra e al bordo spicchiamo il volo verso il nostro obiettivo. Abbassiamo la leva e attraversiamo la grata per scivolare sul piano del tempio. Ricevuta una calorosa accoglienza, scopriamo il primo SECRET sul tetto (per salire, sfruttiamo le rocce nell'angolo in fondo a destra), quindi saliamo attraverso la botola e recuperiamo la seconda pietra mistica. A questo punto si è bloccata un sacco





di gente: non è da tutti, infatti, scoprire la crepa sotto al tempio, raggiungibile solo aggrappandosi al bordo dell'angolo in fondo a destra di questa piattaforma. Superato questo assurdo passaggio, abbassiamo la leva e affrontiamo la lunga serie di scalinate verdi fino a raggiungere il portale. Apriamolo utilizzando gli amuleti ed entriamo. Raccogliamo il secondo SECRET in fondo al buio corridoio nascosto dietro l'albero sulla destra, poi saliamo sulla roccia di fronte al masso verde: saltiamolo. In fondo alla discesa saltiamo in avanti e subito all'indietro per evitare il doppio trabocchetto, quindi osserviamo la piattaforma con la teleferica sulla sinistra. Raggiungiamola e lanciamoci sul ponte per passare al piano inferiore.

Nella stanza accanto abbassiamo la leva e utilizziamo l'altra teleferica per aggrapparci alle scale e risalire. Scendiamo in basso attraverso la crepa e saliamo sul tetto sfruttando la pietra inclinata; saltiamo poi dall'altra parte e ritorniamo alla prima teleferica, che ci condurrà nella sezione finale. Da questo punto in poi ci sono due diversi modi di procedere: quello che suggeriamo è – a nostro avviso – più semplice e quindi migliore. Innanzitutto, spostiamo verso il muro inclinato il blocco in mezzo alla stanza della lava e utilizziamolo per saltare di sponda sul piano superiore.

Abbassiamo la leva per fare affiorare una botola in mezzo alla lava. Ritorniamo giù e osserviamo la fossa centrale: c'è una piattaforma sul fondo. Caliamoci dunque giù e attiviamo l'interruttore che apre la botola. Risaliamo quindi al piano superiore e eseguiamo un difficile tuffo (SALTO in avanti e CAMMINARE) per centrare l'apertura in mezzo alla lava ed entrare in acqua. Abbassata la vicina leva, nuotiamo lungo lo stretto condotto fino alla stanza delle lame: disattiviamole temporaneamente con l'interruttore nell'angolo per uscire.

Tornati nella sala della lava, saltiamo con rincorsa e presa verso il corridoio superiore, quindi sfruttiamo la crepa per raggiungere la leva che apre la grata della stanza dei pozzo.

Caliamoci di sotto e alziamo la gabbia per dare il via ad uno dei combattimenti più impegnativi di tutto il gioco. Alla fine, abbassiamo le due leve e saliamo lungo la scalinata fino al portale: sblocchiamolo, annulliamo anche l'ultimo scampolo di resistenza demoniaca e dirigiamoci verso la scala a pioli. Qui ci attende un'altra serie di salti davvero impegnativi: dobbiamo balzare da una parte all'altra del passaggio, voltandoci durante il volo (come alla fine del livello precedente) per afferrare la scala. L'unico consiglio è di non salire proprio in cima ad ogni parete prima di passare dall'altra parte: urtando il soffitto si rischia di non farcela. Raggiunta l'agognata vetta, saltiamo all'indietro e in avanti verso sinistra per proseguire.

Tiriamo poi per due volte il blocco sulla sinistra e, prima di utilizzare la teleferica conclusiva, dedichiamoci all'ultimo SECRET di *Tomb Raider 2*: scendiamo sulle rocce sulla sinistra e saltiamo sulla piattaforma dalla parte opposta, in basso verso il fondo, per scoprire il passaggio segreto.

ULTIMO LIVELLO – LA TANA DEL DRAGO

Siamo alle battute finali: eliminata la furia demoniaca nella stanza degli leve e la resistenza umana nella sala delle colonne, potremo aprire il portale della sala del dragone con la pietra mistica lasciata cadere da uno degli adepti di Marco Bartoli. L'occultista veneziano ci attende in stato di apparente incoscienza: in realtà basta avvicinarsi perché il pugnale di Xian gli conferisca le sembianze e la potenza di un dragone. Il duello finale è senza esclusione di colpi: dovremo essere molto veloci nei movimenti, saltando spesso lateralmente, per evitare il fuoco.

Se Lara viene colpita, continuiamo a medicarla mentre raggiungiamo di corsa uno dei numerosi accessi alla piscina sotterranea, che tra l'atro offre una notevole quantità di medikit e munizioni. Per il resto, buona fortuna! E quando il drago va al tappeto, ricordiamoci la presentazione del gioco... il suo potere sta tutto nel pugnale! Infine, abbandoniamo la tana il più velocemente possibile, saltando in continuazione per evitare i detriti della distruzione del tempio dello Xian.

EPILOGO – CASA DOLCE CASA

Colpo di scena! Nemmeno il tempo di gongolare un po' dopo il successo dell'avventura, ed ecco Lara alle prese con un'invasione notturna della sua stupenda villa. Per di più, la nostra eroina non ha con sé che il pugnale di Xian – ma anche la chiave dell'arsenale! Apriamo dunque di volata la porta accanto al letto e raccogliamo il fucile, le munizioni, i medikit e i bengala. Ritornati in camera, incominciamo il valzer dei duelli col tizio sul balcone, per proseguire con gli scagnozzi con la mazza sulle scale e tutti gli altri killer sparsi per la casa. Riportiamo la pace (eterna) in casa Croft e avremo davvero completato





Tomb Raider 2. A questo punto possiamo ricominciare a giocare fin dall'inizio con tutte le armi e munizioni infinite. Inoltre è tempo di svelare due trucchetti simili ma non proprio uguali a quelli di *Tomb Raider*: tasto accanto allo SHIFT di destra (sulle tastiere italiane il -), un passo avanti, uno indietro, tre giri e salto in avanti per passare al livello successivo; stessa combinazione ma con salto indietro finale per munizioni infinite.

A presto Lara, ci rivediamo in *Tomb Raider 3*!



